

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**  
**SEDE QUITO**

**CARRERA: COMUNICACIÓN SOCIAL**

**Tesis previa a la obtención del título de: LICENCIADA EN COMUNICACIÓN  
SOCIAL**

**TEMA:**  
**DISEÑO DE UN COMIC EN 3D SOBRE LA LEYENDA DE LA CAJA RONCA,  
PARA REVALORIZAR LA MEMORIA HISTÓRICA DE LA CIUDAD DE QUITO**

**AUTORA:**  
**VANESSA MEJÍA ARMAS**

**DIRECTOR:**  
**MIGUEL ÁNGEL SOTO SANDOVAL**

**Quito, junio del 2014**

## **DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD Y AUTORIZACIÓN DE USO DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, autorizo a la Universidad Politécnica Salesiana la publicación total o parcial de este trabajo de titulación y su reproducción sin fines de lucro.

Además declaro que los conceptos y análisis desarrollados y las conclusiones del presente trabajo son de exclusiva responsabilidad del autor.

Quito, junio 2014

---

Vanessa Mejía Armas

1713641577

## **DEDICATORIA**

Doy gracias a Dios, por no dejarme vencer en ninguno de mis caminos y por rodearme de personas que verdaderamente me han dado una mano en todo mi trayecto universitario.

Este trabajo de grado está dedicado con todo mi corazón a mis padres Mario y Bertha, y mi hermana Pamela, quienes han sido mi fuerza y motivación para seguir adelante cumpliendo todas mis metas y objetivos de mi vida. Dedico también a mi familia: Tíos/as, primos/as, abuelitos quienes siempre han estado pendientes de mí y mi bienestar.

Además, un especial agradecimiento a mi Tío Alejandro Armas por su apoyo incondicional para la realización de este trabajo de grado y a su colaborador Jorge Llanos por su ayuda en la elaboración del producto final.

Finalmente, les dedico esta tesis a todos mis amigos que han estado al pendiente de mí, brindándome palabras de aliento para culminar esta etapa de estudios.

Vanessa

## **AGRADECIMIENTO**

Un especial agradecimiento a mi director de tesis Miguel Ángel Soto Sandoval, por su continuo aporte para que el presente trabajo llegue a su pronta y exitosa culminación.

Gracias a mis profesores por su ayuda y guía a lo largo de mi vida estudiantil siendo quienes me formaron para ser una gran profesional y a la Universidad Politécnica Salesiana por abrirme sus puertas permitiéndome ser parte de ella y forjar en mí una persona con valores humanos.

Vanessa

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>2</b>
<b>LA COMUNICACIÓN.....</b>	<b>2</b>
1.1 Aproximaciones conceptuales de la comunicación.....	2
1.2 La comunicación visual y el diseño gráfico en la comunicación.....	5
1.3 La comunicación y el cómic .....	9
1.3.1 Características del cómic.....	9
1.3.2 Componentes del cómic .....	11
1.3.3 Letras como imágenes en el cómic .....	12
1.3.4 Influencias en el lector .....	13
1.3.5 Tipos de cómic .....	14
<b>CAPÍTULO II .....</b>	<b>16</b>
<b>LEYENDAS Y MEMORIA HISTÓRICA DE LA CIUDAD DE QUITO .....</b>	<b>16</b>
2.1 Leyendas y memoria histórica de Quito.....	16
2.2 Leyendas más importantes de Quito .....	23
2.2.1 La caja ronca .....	24
2.2.2 La mano negra.....	26
2.2.3 El Padre Almeida .....	27
2.2.4 La venganza del gallito de la Catedral .....	28
2.2.5 La capa del estudiante .....	30
2.2.6 El muerto del candelero.....	31
2.3 Breve recuento del cómic en el Ecuador.....	31
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>35</b>
<b>EL CÓMIC, LAS TIC Y LA ANIMACIÓN 3D .....</b>	<b>35</b>
3.1 El cómic y su uso como herramienta para el proceso de aprendizaje.....	35
3.1.1 Beneficios del cómic en el aprendizaje.....	36
3.1.2 Ventajas y desventajas del cómic.....	37
3.1.3 Importancia del uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la revalorización de la memoria histórica de Quito .....	38

3.2	Las nuevas tecnologías de comunicación en los niños, niñas y adolescentes.....	41
3.2.1	Ventajas, oportunidades y posibles riesgos de las TIC .....	42
3.3	Animación 3D, sus efectos de su uso en el cómic para niños, niñas y jóvenes .....	43
3.3.1	Animación 3D o tercera dimensión .....	43
3.3.2	Realidad aumentada .....	47
<b>CAPÍTULO IV .....</b>		<b>50</b>
<b>DISEÑO DE LA LEYENDA DE LA CAJA RONCA EN UN CÓMIC EN 3D .....</b>		<b>50</b>
4.1	Proceso para la elaboración del cómic .....	51
4.1.1	Guión técnico .....	51
4.1.2	Los personajes.....	51
4.1.3	El lenguaje del rostro .....	52
4.1.4	El ambiente.....	53
4.1.5	Metáforas Visuales.....	53
4.1.6	Globos o bocadillos.....	53
4.2	3D Anaglifo.....	55
4.2.1	¿Qué es un Anaglifo? (Art Factory, 2012).....	56
4.2.2	Autoestereoscopia – visión cruzada: (Art Factory, 2012).....	56
4.3	Validación de producto comunicativo - cómic .....	56
<b>CONCLUSIONES.....</b>		<b>61</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>		<b>62</b>
<b>LISTA DE REFERENCIAS .....</b>		<b>63</b>
<b>ANEXOS .....</b>		<b>67</b>

## ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1. Cuadro de leyendas .....	18
-----------------------------------	----

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Proceso Comunicativo .....	3
Figura 2. Lenguaje de rostro .....	52
Figura 3. Metáforas visuales .....	53
Figura 4. Globos o bocadillos .....	54
Figura 5. Gafas .....	55
Figura 6. Imagen en tercera dimensión .....	55
Figura 7. Conocimiento sobre las leyendas de Quito.....	57
Figura 8. Leyenda más escuchada.....	58
Figura 9. Gusto por los cómics .....	58
Figura 10. Cómic en 3D sobre la leyenda de la Caja Ronca.....	59
Figura 11. Productos Comunicativos en las escuelas, colegios y universidad.....	60



## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Guión técnico.....	67
Anexo 2. Esquema de hojas de cómic.....	68
Anexo 3. Recopilación de la leyenda.....	69
Anexo 4. Modelo de encuesta .....	71

## **RESUMEN**

El Ecuador actualmente está viviendo una época desarrollo en varias áreas de conocimiento, especialmente en cuanto a la tecnología; es por esta razón que la historia como una disciplina que fomenta identidad y cultura ha ido perdiendo interés entre los quiteños.

El trabajo se divide en dos secciones: Investigación y; Diseño del producto comunicativo (cómic), en 3D. Al mismo que se lo adaptó en formato 2D y 3D para que tenga más acogida entre sus lectores.

En el desarrollo de la investigación se enfocó en tres temas principales: El primer capítulo trata sobre el análisis general de la comunicación y específicamente sobre la comunicación visual y sus aportes a las influencias tecnológicas actuales.

El segundo capítulo presenta las leyendas y memoria histórica de Quito junto a un breve recuento del cómic en Ecuador. Cuando hablamos de leyendas de Quito tratamos de la identidad cultural que la ciudad posee y a su vez, aborda la pérdida de la misma con el pasar de los años, a consecuencia de los cambios tecnológicos.

En el tercer capítulo se recalca la importancia del uso de un medio de comunicación como el cómic a manera de herramienta educativa para niños, niñas y jóvenes mediante el uso de las nuevas tecnologías como es el 3D.

Finalmente, la segunda parte de la tesis es el diseño del cómic con la leyenda de la Caja Ronca, en este capítulo se da un breve vistazo de cómo se realizó el producto, teniendo en cuenta que cada diseñador tiene su forma de crearlo bajo sus propios lineamientos.

## **ABSTRACT**

Nowadays Ecuador is living a period of development in different areas of knowledge, especially in terms of technology; is for this reason that history as a discipline that promotes identity and culture has been losing interest among the people of Quito.

This work is divided into two sections: 1. Research; 2. Communicative product design (comic) in 3D. This comic was adapted in 2D and 3D format.

The research developing is focused on three main themes: The first chapter deals with the general analysis of communication, specifically on visual communication and their contributions to current technological influences.

The second chapter presents the legends, the historical memory of Quito and a summary of the comic history in Ecuador; when we speak of Quito legends, we speak of a cultural identity that the city has. Also this chapter shows the loss of identity as a result of the fastest technological changes.

The third chapter emphasizes the importance of using a communication media like the comic, as an educational tool for children and young people through the innovative use of new technologies such as 3D.

Finally, the second part of the thesis is the comic design with the legend “La Caja Ronca”, this chapter gives a brief overview of how the product was made, showing the exclusive process that the designer made.

## INTRODUCCIÓN

El avance acelerado de las tecnologías ha provocado un cambio en el pensamiento de las nuevas generaciones, y este se ve afectado en nuestra identidad cultural como quiteños, y a su vez, altera la memoria histórica que se ha ido construyendo con el pasar de los años.

Por memoria histórica se entiende algo que va a ser recuperado, mientras que identidad cultural habla de algo que se comienza a perder, pero que va a ser encontrado; en este sentido, se está pasando por un tiempo en el cual la memoria histórica permite comprender el mundo en que vivimos y esto da sentido a una identidad.

"La identidad cultural no existe sin la memoria, sin la capacidad de reconocer el pasado, sin elementos simbólicos o referentes propios que ayudan a construir el futuro". (Molano, 2007:74). Para poder hablar de identidad quiteña, hay que conocer sobre el pasado, un pasado que dejó legados, momentos buenos y malos pero basándose en eso se puede decir que existe esa memoria histórica, pero que se ha perdido con el pasar de los años.

En esta ciudad de Quito ya no se habla del pasado, se habla del futuro y de lo que va a venir, todos han perdido su memoria y con eso su verdadera identidad, la única forma de recuperarla es actuando, retomando el pasado, trayéndolo hacia el presente para que en el futuro siga manteniéndose viva aquella memoria, mediante los nuevos usos de las tecnologías de información y de la comunicación.

Actualmente la comunicación tiene muchos a través de los que se puede informar, como es el caso del cómic, éste al estar compuesto por letras e imágenes ayuda a atraer la atención de los niños, niñas y adolescentes lo cual aporta a la revalorización de la memoria histórica de Quito.

# **CAPÍTULO I**

## **LA COMUNICACIÓN**

### **1.1 Aproximaciones conceptuales de la comunicación**

En varias investigaciones (Huerta, 2003; Jalil, 2005) concluyen que la comunicación es el medio por el cual el ser humano puede transmitir, sus ideas, pensamientos, etc. y a su vez mantenerse informado de lo que pasa en la sociedad, gracias a la comunicación en la sociedad se ha podido abrir campo a muchas disciplinas con las cuales se hace necesario en primer lugar el acto de la comunicación que va de emisor, mensaje (canal de comunicación) y finalmente un receptor el cual tiene que descifrarlo e interpretarlo.

De esta forma, se puede decir que las ciencias de la comunicación estudia cuatro formas de comunicación: (Novoa, 1980: 9)

- La comunicación verbal
- La comunicación escrita
- La comunicación visual
- La comunicación no verbal

"Para comenzar, hay que entender el concepto de comunicación partiendo de su etimología la cual proviene del verbo latino *communicare* que significa "repartir", "compartir", "hacer partícipe de algo". Este verbo se deriva del adjetivo *communis*, que quiere decir "en común", "comunidad", "tomar parte con", por lo tanto comunicación y comunión tienen ambas una relación en cuanto a la idea de comunidad o posesión de algo en común". (Flores, 1988 citado en Rivera, 2012).

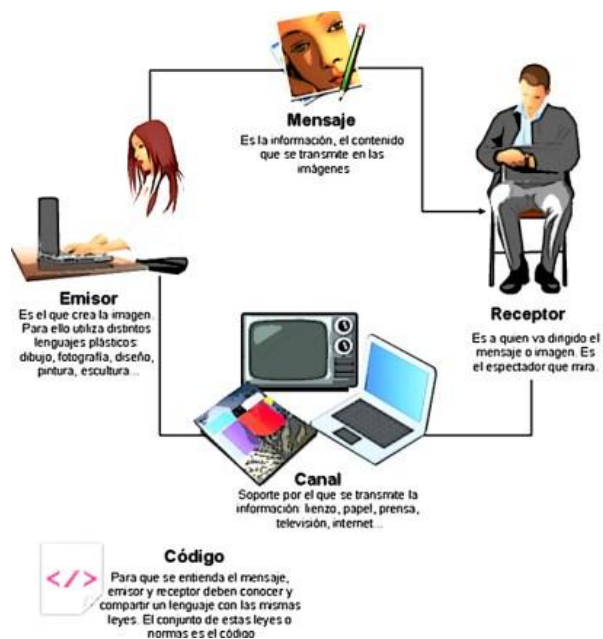
Con esto, se puede suponer que la comunicación viene a ser parte sustancial de las relaciones sociales. Es decir, los seres humanos están en constante comunicación, ya que se transmiten ideas, sentimientos, etc. y de esta forma recopilamos toda clase de información que está a nuestro alrededor. Pero no solo los seres humanos comunican, sino también, los animales ya sean para obtener su comida, para establecer relaciones entre los demás de sus manadas, etc.

El hecho comunicativo no puede reducirse solo al ámbito de los mass media o al uso de determinados lenguajes; sino que es, ante todo la propiedad existente del ser humano mediante la cual se encuentra en competencia de aprehender la realidad, organizarla e interrelacionarse simbólicamente con sus semejantes, antes o después de cuales quiera técnicas, medios o mensajes especializados.

Así mismo, el proceso comunicativo se desarrolla a través de la emisión de señales que pueden ser sonidos, gestos o señas, olores, etc., con la intención de dar a conocer un mensaje, y que a consecuencia de éste, se produzca una acción o reacción en quienes lo reciben.

"En el proceso comunicativo están algunos elementos que son el emisor que codifica el mensaje mediante un canal para que el receptor decodifique este mensaje y exista lo que llamamos la retroalimentación, lo cual consiste la respuesta que transmite un receptor al emisor, basándose en el mensaje recibido que, de manera eficiente alimenta la conversación. Esta retroalimentación permite tener una comunicación activa". (Aladro, 2004).

**Figura 1. Proceso Comunicativo**



Fuente: Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 License

En este sentido, tanto el emisor como el receptor cumplen un papel fundamental en la comunicación. Para que exista esta comunicación debe haber una imagen con la intención de decir o dar a entender algo.

Actualmente, se habla de que la comunicación va en decadencia pues los medios ya no se preocupan por brindarnos una comunicación eficiente, de calidad, sino que más bien nos incitan al morbo y al consumo.

En parte eso es muy cierto, pues se ha ido creando una imagen errónea para lo que fueron hechos estos medios de comunicación y la información que se recepta no es del todo necesaria, pero creo que debemos dar crédito también al ingenio de todas las personas que permiten el entretenimiento, el aprendizaje y darse cuenta de lo sorprendentes que son los medios de comunicación ya que no solo sirven para brindar información, sino también para entretenernos y a su vez aprender.

Entre todo esto entran también las principales líneas teóricas, para el desarrollo del comic en 3D de la leyenda de la Caja Ronca encontramos la teoría constructivista, la cual desplaza el énfasis de la enseñanza hacia el aprendizaje, procurando que el alumno construya los conceptos, descubra los hechos y se apropie de los datos por sí mismo. (Educar, 2003).

Según el constructivismo. (Educar, 2003)

- El alumno aprende cuando se enfrenta a un desequilibrio cognitivo y lo resuelve. La tarea del maestro es la de interrumpir la inercia que lleva a los estudiantes a repetir los patrones adquiridos lo más que sea posible (a mantener el estado de "acomodación"), y provocar un conflicto cognitivo controlado (para que la dificultad no supere sus posibilidades) sirviendo de apoyo en su resolución.
- La interacción social entre pares y con el maestro deviene en procesos mentales individuales y en desarrollo cognitivo, ya que este está estrechamente relacionado con el desarrollo social y emocional.

- Las actividades a ejecutar por el alumno deben estar contextualizadas culturalmente, es decir, deben ser intrínsecamente significativas para que el estudiante perciba su sentido y se sienta motivado hacia el aprendizaje.

Otra línea teórica a utilizar es la hermenéutica, proviene del griego que significa declarar, anunciar, esclarecer y, por último, traducir. Significa que alguna cosa es vuelta comprensible o llevada a la comprensión. Así la hermenéutica será la encargada de proveer métodos para la correcta interpretación, así como estudiar cualquier interpretación humana. (Martínez, 2012: 1).

La teoría del hermenéutico buscará insertar cada uno de los elementos del texto dentro de un todo redondeado. Donde lo particular se entiende a partir del todo, y el todo a partir de lo particular. Así, pretende explicar las relaciones existentes entre un hecho y el contexto en el cual acontece. El intérprete debe desprenderse de su tiempo, de sus juicios personales e intentar lograr una contemporaneidad con el texto de referencia y el autor mismo, interpretándolos. (Martínez, 2012: 1).

El enfoque sistémico, aplicado al campo educativo, contempla la conexión entre los individuos y el contexto: tanto el inmediato, familiar, educativo, entre iguales, como el más amplio y genérico, social, político, religioso, cultural, etc., teniendo en cuenta sus interacciones recíprocas en un constante feedback de comunicación. (Compañ, 2003: 1).

Estas teorías van ayudar para el desarrollo del producto el mismo que está enfocado en revalorizar la memoria histórica de Quito, lo cual está ligado a la enseñanza-aprendizaje en conjunto con las nuevas tecnologías, para que se incentive a conocer más sobre la historia de nuestra ciudad de una manera innovadora.

## **1.2 La comunicación visual y el diseño gráfico en la comunicación**

La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de la gran familia de todos los



mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos, etc. Por ello se presume que un emisor emite mensajes y un receptor recibe. Pero el receptor está inmerso en un ambiente lleno de interferencias que pueden alterar e incluso anular el mensaje. (Salem, 2012: 1)

Para que una comunicación visual tome lugar hace falta contar con la atención del observador y con su buena predisposición. (Frascara, 1996). Es decir, se necesita que esté esta atención se tome no solo por un estímulo sino sobre la fuerza que este ejerza sobre él.

De esta forma, la comunicación visual es el sistema de transmisión de señales cuyo código es el lenguaje visual. "El lenguaje visual es uno de los más poderosos medios potenciales tanto para restablecer la unión del ser humano y su conocimiento como para reformar el ser humano e integrarlo. El lenguaje visual es capaz de difundir el conocimiento con más eficacia que casi cualquier otro vehículo de comunicación". (Fernández, 2012: 6). Gracias al lenguaje visual el ser humano es capaz de expresar sus ideas, pensamientos de una manera objetiva y clara para los receptores.

"En el mundo simbólico se reconoce el ojo-órgano de la percepción sensible como la fuente que ilumina la percepción intelectual. El ojo es la vía del conocimiento". (Costa, 2008: 28). Las imágenes, sean complejas o sencillas, son percibidas por los ojos. Esta forma de percibir la realidad es una de las más importantes con la que los seres humanos contamos de forma natural. Se hace más complicado cuando aquello que se percibe le otorga un significado.

Estos significados se suman entre sí, ya que la percepción que tenemos de las cosas puede variar dependiendo de múltiples elementos, con lo que un mismo objeto puede significar cosas diferentes dependiendo de cómo se lo visualice y se lo recuerde.

De igual manera, el mensaje visual tiene que luchar contra muchos elementos antes de llegar al receptor, como es el ruido ambiental que se produce cuando se emite el

mensaje, el canal por el que se transmite, el código utilizado para codificarlo y los filtros (sensoriales, operativos, culturales) que el receptor, consciente o inconscientemente, va a utilizar para decodificarlo. Las nuevas tecnologías han conseguido desarrollar herramientas para que los elementos de la comunicación visual amplíen su variedad a la hora de desarrollar el mensaje.

Por otra parte, la imagen se convierte en un elemento visual de la comunicación, dando sentido a casi todo lo que el ojo es capaz de ver. "La imagen visual adquiere y asume estos aspectos y funciones: primariamente, es señal emergente y reveladora del mundo que nos rodea; inmediateamente, es objeto directo de orientación y conocimiento; evolutivamente, es el elemento inter-expresivo o lenguaje, y en el plano simbólico, es el nexo visible con las realidades invisibles". (Costa, 1971:19)

La importancia de la vista reside, aparte de que es inmediato y práctico, nos rememora imágenes y asociaciones emocionales, que a su vez se anclan con nuevas percepciones y de esta manera se formulan nuevos conceptos. El mecanismo por el cual recibimos y registramos las imágenes son los ojos, los cuales registran imágenes complejas y sencillas, que nos ayudan a tener mayor sentido del espacio y de esta forma nos crea experiencias propias. (Juárez, 2003:34)

También, las imágenes pueden estar o no manipuladas, con el objetivo de que cumplan una función específica. Al ser toda imagen un modelo de realidad, lo que varía no es la relación que una imagen mantiene con su referente, sino la manera diferente que tiene esa imagen de sustituir, interpretar, traducir o modelar la realidad. Para editar imágenes y darles un sentido que éstas no tenían, se puede hacer uso de distintas herramientas, como los programas de edición de imágenes, como por ejemplo el Photoshop.

Además, las imágenes que transmiten como comunicaciones visuales cumplen una función, que puede aparecer aislada o no. En el caso de aparecer dos o más, siempre una de ellas es la que predomina.

Las funciones pueden ser las siguientes:

**Funciones de la imagen** (Jaimes, 2013).

- **Expresiva o emotiva.** Son imágenes que tratan de transmitir emociones o sentimientos.
- **Persuasiva.** El objetivo es convencer
- **Informar.** Imagen referencial. Ilustrar un texto, una noticia.
- **Estético poética.** La belleza de la imagen.
- **Fática.** Llamar la atención
- **Descriptiva.** Ofrecen información detallada y objetiva (mapas, dibujos, etc.)
- **Metalingüística.** Se refiere al código. Se debe conocer el mismo para otorgarle un significado.

Dentro de la comunicación visual se puede destacar al diseñador gráfico que es quien emplea este tipo de elementos para sus trabajos. El diseño gráfico es el que integra los elementos del texto con imágenes y diversas técnicas que llegan a deslumbrar al receptor del mensaje. "El diseñador de comunicación visual trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido". (Fracara, 2006: 24)

"El diseño gráfico es un producto de la imprenta gutenberguiana, que incluía el diseño de tipos de imprenta y el dibujo de planchas, grabados e ilustraciones". (Costa, 1971: 45). El diseñador gráfico trabaja a partir de la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes. Es el intérprete encargado de configuración de mensajes originados por otras personas de manera que sean accesibles al público dado.

En el campo de diseño de comunicación visual abarca cuatro áreas fundamentales. (Fracara, 2006: 121)

- Diseño para la persuasión
- Diseño para la información
- Diseño para la educación

- Diseño para la administración

Esto ha permitido la evolución de los medios de comunicación especialmente para la educación no solo de una persona sino de la sociedad. En el siguiente punto se aborda sobre la comunicación y el cómic.

### **1.3 La comunicación y el cómic**

La comunicación al ser un campo amplio, es aplicable al uso de varios medios como es el cómic, que en unión con la comunicación se puede aportar al proceso de revalorización de la memoria histórica de la ciudad de Quito de modo que los niños, niñas y adolescentes puedan aprender de temas que actualmente son ajenos a ellos.

Desde su nacimiento hasta la actualidad se ha desarrollado como medio de expresión de ideas, como lenguaje narrativo y como producto cultural, histórico o personal.

De esta forma, la relación imagen-texto trata de ser complementaria, “Según F. Loras el cómic es por una parte, un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva, por otra, es un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no una difusión masiva”. (Rodríguez, 1988: 19).

Entonces el cómic es una narración que utiliza la imagen y el texto para que exista una mayor comprensión por parte del lector lo cual permite ser analizado de modo más fácil que otro medio de comunicación. Para entender de mejor manera al cómic, se expone a continuación las principales características.

#### **1.3.1 Características del cómic.**

- **Tiene un mensaje narrativo.-** hay un relato gráfico en el que se captan sucesivos y diferentes momentos de su acción, además que el cómic al tener un mensaje narrativo cuenta con una línea temporal marcada por un antes y un después. Dentro de esta línea temporal se puede caracterizar dos situaciones: el flash back y el flash forward (Rodríguez, 1988).

- ✓ **El flashback** es una evocación del pasado es decir es cuando se pretende que una acción se vincule con una información poco coherente con esa línea temporal que ya está marcada.
  - ✓ **El flashforward** este puede utilizar el mismo tipo pero de modo expresivo, asociado al texto que le corresponda.
- **Lenguaje verbo-icónico:** estos dos elementos se orientan a un mismo contenido, hay una interacción de lo verbal y lo icónico (Rodríguez, 1988).
  - **Utilización de códigos específicos:** en el cómic es necesario saber que códigos se van a utilizar o cuales van a ser estrictamente necesarios para expresar algo. Entre los códigos del cómic pueden estar: ( Rodríguez, 1988: 38)
    1. La viñeta como primer elemento
    2. El globo y sus elementos analíticos: el globo en sí, el delta direccional, el contenido (verbal o no verbal), etc.
    3. Las indicaciones de movimiento, los códigos cinéticos, que revisten una amplísima variedad de modos y estilos
    4. La expresión gestual de los personajes, los modos de poner en evidencia la situación anímica de los mismos: alegría, enfado, astucia, etc.
    5. Cabe diferenciar igualmente en el cómic una línea que iría desde el máximo realismo del personaje o personajes hasta la abstracción que supone la caricatura.

La utilización de estos elementos combinándolos unos con otros permite la elaboración global del mensaje.

- **El cómic es un medio orientado a una difusión masiva:** Su realización se efectúa tendiendo a una amplia difusión, a lo cual suele subordinarse su creación.
- **Finalidad distractora:** “El cómic surge como instrumento polarizado hacia el entretenimiento y diversión, con una función distractora casi exclusiva” (Rodríguez, 1988: 44). En este sentido el cómic es utilizado como medio instructivo pero a su vez de una manera didáctica que entretiene y se comprende más fácilmente.

### 1.3.2 Componentes del cómic

El análisis del contenido del cómic debe de empezar por la viñeta ya que ésta “es la representación mediante la imagen de un espacio y un tiempo de la acción narrada, es así la unidad mínima de significación del cómic”. (Acevedo, 1981:71)

#### 1.3.2.1 La viñeta

Inicialmente se distinguen dos ámbitos en la viñeta; el primero es el continente y segundo el contenido. (Rodríguez, 1988: 40)

- 1) **El continente:** es aquel que está formado por líneas, formas y dimensiones.
- 2) **El contenido:** es aquel que se lo divide por: contenido icónico y contenido verbal.
  - ✓ **Contenido icónico:** Se lo puede estudiar en una dimensión sustantiva en la cual está marcado el ¿Qué se representa?; por otro lado esta una dimensión adjetiva, en la que se añaden una serie de características tales como el movimiento, el plano, la angulación y lo gestual.
  - ✓ **Contenido verbal:** aquí se puede clasificar por textos de transferencia o contextuales, textos dialogales u onomatopeyas.

Dentro de la viñeta podemos encontrar lo que es el espacio externo, esta debe de adaptarse a las dimensiones de la página de modo proporcional en la que se adapte la viñeta de forma horizontal, vertical y circular, tener en cuenta el tamaño de la viñeta con todo esto se puede evitar la monotonía y que el lector no se canse al leer.

#### 1.3.2.2 Otro de los componentes del cómic:

1. Los planos
2. La angulación
3. Horizonte

Códigos cinéticos que están inmersos en una amplia gama de modos de expresión como pueden ser: (Rodríguez, 1988: 41)

### **1. Trayectoria:**

- a) Trayectoria lineal simple
- b) Trayectoria lineal color
- c) Oscilación

### **2. Efectos secundarios del movimiento**

- a) Impacto
- b) Nubes
- c) Deformación cinética
- d) Descomposición visual del movimiento

### **3. La gestualidad**

- a) Las expresiones básicas como la alegría, enojo, etc.
- b) Expresiones derivadas como la malicia, ingenuidad, etc.

#### **1.3.3 Letras como imágenes en el cómic**

Las palabras están hechas de letras. Las letras son símbolos derivados de imágenes que se originaron a raíz de formas familiares, objeto, posturas y a medida que su uso se volvió más sofisticado, se fueron haciendo cada vez más esquemáticas y abstractas. (Eisner, 1998: 16)

Así mismo, durante el desarrollo de los ideogramas chinos y japoneses tuvo lugar una fusión entre la imagen visual y el símbolo. Al final, la imagen visual perdió su relevancia y la ejecución del mero símbolo acaparo el interés del estilo y la invención. (Eisner, 1998: 16)

Por otra parte, las letras de un alfabeto, cuando son escritas con un estilo singular, contribuyen a darle un estilo singular, un sentido a lo que esté reforzando o apoyando, acompañado de palabras, que llega a ser un mensaje concreto y comprensible para el lector. (Eisner, 1998: 16)

De esta forma, mediante el uso habilidoso de esta estructura el historietista puede empezar a realizar su historia, que presentará sentimientos más profundos y tratara sobre las complejas expresiones humanas. (Eisner, 1998: 16)

Actualmente la unión del texto con las imágenes ayuda a que el lector comprenda de una manera más rápida lo que se quiere decir. Es por eso que " una imagen habla más que mil palabras". En cierta forma es la verdad porque gracias a la imagen uno puede acordarse del contenido del texto y hacer de la lectura algo innovadora y poco convencional.

Dentro del texto está el lector que es un elemento muy importante ya que él se vincula de cierta forma con el narrador, los recursos que se utilizan en la narración son lo que atan al lector a la historia.

Para esto el narrador trata de establecer un control sobre él, una vez captada la atención, no se le debe dejar escapar. La clave del control se basa en el interés y la comprensión del mismo.

En el cómic, el control del lector se consigue en dos fases: atención y retención. La atención se logra mediante unas imágenes provocativas y atractivas; la retención se consigue por medio de la disposición lógica e inteligible de las imágenes. Además para influir todavía más en el lector se debe tomar en cuenta que tiene influencias de sus experiencias con otros medios.

#### **1.3.4 Influencias en el lector**

El narrador no debe olvidar nunca que el lector tiene experiencias de lectura diferentes. Los lectores de cómics están familiarizados con otros medios, cada cual con su ritmo diferente, aunque no se sabe con certeza. Es de suponer que esos medios se influyen unos a otros. Como son:

##### **Cine**

El público se va arrastrado por la narración. No tiene la posibilidad de detenerse a saborear un pasaje de la historia. Es espectador de una realidad. (Eisner, 1998,17)



## **Texto**

Comprensión de un texto supone el conocimiento de la lectura, de la reflexión, de la memoria [...] El lector convierte las palabras en imágenes. (Eisner, 1998.16-17)

## **Video interactivo**

Los textos e imágenes electrónicas permiten el usuario manejar y manipular su adquisición. Se acaba el sentir el tacto de las obras impresas. (Eisner, 1998,16-17)

## **Cómic**

Las imágenes que acompañan su comprensión. La calidad de la narración depende del arreglo texto-imagen. La participación del lector es considerable. Si bien la lectura de imágenes requiere una cierta experiencia, deja que el lector lea a su ritmo. Se espera del lector que proporcione el sonido y la acción necesaria para que las imágenes cobren vida. (Eisner, 1998, 17)

Es muy importante que el usuario sea actor indispensable, para que la información que adquiere al ver y leer, sea analizado por su propio ritmo de lectura para asimilar datos, lo cual permite que el lector sea crítico de la información impartida, en este caso el comic tiene lo necesario para estimular el análisis y critica.

### **1.3.5 Tipos de cómic**

Dentro de esto se puede definir dos tipos de cómic: (Eisner, 1988, 141)

- El cómic de entretenimiento
- El cómic de enseñanza
- El cómic de instrucción-técnica
- El cómic de instrucción de actitudes.

#### **1) El cómic de entretenimiento**

En este los creadores o autores del cómic tienen libre pensamiento para escoger los recursos técnicos y artísticos para generar sus obras. Existen varias temáticas o géneros de comic de entretenimiento como: la comedia, acción, terror, fantasía, ciencia ficción y romance. (Eisner, 1988, 142)

## **2) El cómic de enseñanza**

Tiene una cualidad de entretener y cuenta con la habilidad de contar algo claro y conciso de esta forma hacer llegar el mensaje de manera fácil, con esto cumple una función educativa ya que por sus cualidades puede ser retenida por la persona para entender y recordar. (Eisner, 1988, 143)

## **3) El cómic de instrucción-técnica**

Este tipo se utiliza como herramienta para el aprendizaje de procesos o procedimientos desde un punto de vista teórico. En este sentido se detallan de forma clara los distintos pasos a seguir para cumplir una finalidad, como es el caso para armar un auto de juguete o ciertas cosas que necesiten instrucciones. (Eisner, 1988, 144).

## **4) El cómic de instrucción de actitudes.**

Este comic es utilizado para hacer cumplir determinadas normas de comportamiento ya sea en un colegio, institución, trabajo, etc. Este cómic se convierte en herramienta educativa, al ser un medio diferente, puede utilizarse para propagar de una manera entretenida un mensaje, idea o una disciplina. (Eisner, 1988, 146)

## **CAPÍTULO II**

### **LEYENDAS Y MEMORIA HISTÓRICA DE LA CIUDAD DE QUITO**

#### **2.1 Leyendas y memoria histórica de Quito**

Quito es una ciudad llena de leyendas y tradiciones culturales, gracias a eso la identidad de los quiteños se ha ido forjando día tras día, es por esta razón que este capítulo explicará qué son las leyendas, sus características e importancia y como esto tiene una relación con la memoria histórica de un la colectividad.

Actualmente, el mundo moderno las conserva ya sea entre sus barrios, vecinos, etc., sin embargo, éstas poco a poco han dejado de tener importancia y han perdiendo así su memoria histórica e identidad.

De este modo, las leyendas se han constituido en la versión que una comunidad ha ido forjándose sobre su propio devenir a base de los tantos sucesos y personajes que pertenecen en su memoria y que por su aparente pequeñez e insignificancia están ausentes de las crónicas que cuentan la historia de un lugar.

Las leyendas es una composición en donde por lo menos uno de sus elementos (seres, lugares o hechos) es probablemente real. (Ubidia, 1993: 59) Hay que aclarar que las leyendas vienen a ser producto de lo que se llamaría lo Occidental, es decir, entre las sociedades feudales europeas y las sociedades coloniales de América Latina, en estos escenarios son donde más se llegan a narrar y a escuchar varios de estos sucesos.

El término leyenda (legende en francés, legenda en portugués. Legend en inglés y legende en alemán) se encuadra en una familia de palabras que cuando hace acto de presencia en las lenguas vulgares occidentales<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> **Nota:** ... durante la Edad Media se refería, en especial, a las hagiografías que escribían los clérigos con finalidad moralizante y que tuvieron una gran definición a partir sobre todo del siglo XIII, con la leyenda "Aurea de Jacoppo de la Vorágin"e en Italia.

Para García de Diego "la leyenda es una narración tradicional fantástica esencialmente admirativa, generalmente puntualizada en personas, época y lugar determinados. Y señala en ellas una serie de características muy interesantes para tener en cuenta a la hora de profundizar en el género: (Morote: 393).

- Personificación y transpersonificación (personajes concretos con nombres y apellidos que nacían en una leyenda y a partir de esa pasaban a otra).
- Contaminación (elementos de una leyenda en otra)
- Geminación (coordinación de dos leyendas sometidas a unidad de trama).
- Acumulación (se deriva de la anterior y se denomina también
- Cristalización, porque se yuxtaponen distintos temas alrededor de un sencillo núcleo inicial).
- Temporización y des temporización (en las leyendas históricas el tiempo es determinado; en otras, indeterminado y en algunas orales es el pueblo quien determina el tiempo).
- Localización y deslocalización (ambas son frecuentes en leyendas hagiográficas).

Entre otras características tenemos:(Arizaga, 2010:45)

- Contienen casi siempre un núcleo básicamente histórico, no siempre verificable, ampliado en mayor o menor grado con hechos imaginativos, sin embargo al menos uno de sus elementos (seres, lugares o hechos) es probablemente real.
- Su transmisión es oral y el autor es anónimo, por lo que están sujetos al cambio, olvido o improvisación por la fragilidad de la memoria humana.
- Puede depender de motivaciones involuntarias, como errores, malas interpretaciones o exageraciones, es decir, que con frecuencia experimenta supresiones, añadidos o modificaciones.
- Es una valiosa raíz histórica que se justifica como parte de la identidad de un pueblo donde precisa la época, el lugar, el personaje y sus acciones.
- Por otra parte la leyenda como un hecho social, desempeña una función ejemplificadora de comportamientos que deben ser evitados. Es decir, tiene relación con lo paradigmático y ejemplar.

- La leyenda es parte del folclore de un país.
- El autor recoge la cultura, el narrador es la voz que aparece en el relato.
- Cada leyenda lleva un mensaje diferente.
- La leyenda presenta un comienzo o introducción, un nudo o clímax y un desenlace o final.
- El narrador suele utilizar las siguientes frases para expresarse: "me contaron que", "Cuenta la leyenda que..."

A continuación se muestra un cuadro que brinda una idea de cómo son interpretadas las leyendas en la sociedad basándose en las propias de la ciudad de Quito.

Las leyendas cumplen dos funciones que son auténticos soportes de su estructura: la profanación y castigo, lo cual se puede demostrar en el siguiente cuadro: (Ubidia, 1993:60).

**Tabla 1. Cuadro de leyendas**

<b>LEYENDA</b>	<b>PROFANACIÓN</b>	<b>CASTIGO</b>
La Caja Ronca	Joven acompañado de un amigo desobedece involuntariamente a su padre.	Son atacados por uno de los endemoniados de la Caja Ronca. Caen desmayados. Se despiertan sosteniendo cirios que luego se convierten en canillas de muerto.
El Padre Almeida.	El Padre Almeida por irse de juerga sale del convento apoyándose en un gran crucifijo.	En una revelación sobrenatural el Padre Almeida asiste a su propio entierro.
El candelero de San Francisco.	Estudiante bromista profana un cadáver.	El cadáver lanza con tal fuerza un candelero que deja en la puerta de San

		Francisco sus huella.
El ermitaño de Riobamba.	El ermitaño profana, enloquecido la Eucaristía.	El pueblo lo lincha. Llueve sangre sobre la ciudad.
El aparecido de San Juan- calle.	Un hombre resuelve asustar a su amigo. Se viste de alma en pena (Falsa aparición).	El amigo lo castiga enlazándolo y arrastrándolo con su caballo (Castigo terrenal).
El señor de Sarabia.	Enfermo de lepra enriquecido por una mina de oro, lleno de soberbia, blasfema.	Se abren abismos en la tierra. Llueve fuego el señor Sarabia desaparece.

**Elaborado por Abdón Ubidia**

Estas dos funciones la profanación y el castigo, permiten acceder al contenido de la narración y a conocer los valores establecidos dentro de una sociedad. "La leyenda, tiende a reafirmar el código cultural, poniendo en escena a los sujetos que lo respetan" (Echeverría, 1983).

Existen dos formas de transmisión de las leyendas:

**Forma oral:** en las escasas convenciones, que aun recuerdas su contenido y que saben contarlo con vivacidad por ejemplo: abuelos, personas interesadas en la transmisión de estas.

**Forma escrita:** de las pocas publicaciones que han recopilado algunas de estas historias, como Edgar Freire Rubio, Guillermo Noboa.

**Tipos de leyenda:**

- **Leyendas antropomorfas:** las cuales todos los seres fueron primeramente humanos. Estos hombres se convirtieron en animales, astros, demonios, gigantes, seres de un solo ojo, enano, etc. (Ocampo, 2006: 35)

- **Otras leyendas son zoomorfas:** según las cuales, todos los seres eran originalmente animales: hombres, rocas, astros, demonios, dioses y héroes.
- **Leyendas de metamorfosis:** aquellas que van cambiando de hombres en animales o de animales en hombres. (Ocampo, 2006: 35)
- Por otro lado están las **leyendas astronómicas:** son las que están relacionadas con el sol y la luna; situación y movimiento de los cuerpos celestes. (Ocampo, 2006: 35)
- **Leyendas relativas a personajes históricos:** son aquellas sobre héroes, próceres o grandes personalidades que expresan sus actos heroicos, actos de generosidad, de altos hechos de valor y de fuerza que se presentan con aspectos fantásticos, misteriosos, míticos. (Ocampo, 2006: 35)
- **Leyendas religiosas:** están relacionadas con el cultivo religioso. En el caso de lo católico las leyendas son de temas variados, emocionantes y pintorescos. (Ocampo, 2006: 35)
- **Leyendas de la naturaleza:** son aquellas que tienen que ver con el origen de las lagunas, las montañas, los ríos, los vientos, las cavernas, las colinas, los desfiladeros y otros. (Ocampo, 2006: 35)
- **Leyendas geográficas:** Ha sido frecuente atribuir cualidades humanas o sobrehumanas a cerros lagunas y otros lugares de difícil acceso o donde es fácil extraviarse. Comúnmente se incurre en interpretaciones animistas o se crean inspiraciones como custodios de dichos lugares. (Acosta, 2007: 53)

Para finalizar, las leyendas son parte importante de una ciudad, pueblo, país, al momento de narrar acontecimientos, hechos, etc., estos demuestran parte importante de una cultura y con esto una identidad propia, que se va transmitiendo con el pasar de los años.

Con esto se puede entrar al ámbito de la memoria y memoria histórica. La relación entre la memoria y la historia puede entenderse en dos planos distintos: el de la memoria individual, que es la primera fuente, muy imperfecta, del conocimiento histórico, y el de la memoria colectiva, infinitamente valiosa, que representa la suma de los hechos conocidos con mayor o menor exactitud. (Tavetz, 1998: 43)

La memoria es parte fundamental de cada persona, puesto que todos tenemos recuerdos del pasado que de una u otra forma se los mantiene en el presente, es decir hay una memoria que jamás se borra, especialmente si esa historia marcó en algún momento de la sociedad

En este sentido, podemos definir a la memoria como "todo aquello que una persona recuerda o está en capacidad de recordar, se relaciona con el proceso de aprender, de almacenar información y de recordarla". (Llerena et al, 2006: 86).

La memoria es un proceso con la cual una persona puede reconstruir un pasado que probablemente dejó en el olvido; la memoria ayuda a mantener una identidad ya sea individual o colectiva, ya que con esta se puede recrear hechos o acontecimientos que con el pasar del tiempo se han dejado de lado.

Las actividades mnemónicas tendentes a rememorar aquello que no está presente en la memoria son construcciones ligadas al contexto histórico. Hay, así, una historia de la memoria. (Vernant, 1998: 21)

Todos tenemos una historia que contar que gracias a la memoria podemos recordar, esta memoria es la que mantiene viva nuestra identidad, es decir uno puede transmitir de generación a generación tradiciones, vivencias propias de un pueblo, ciudad, etc., los cuales forman cimientos propios de una sociedad.

Sin embargo, la memoria tiene dos etapas para llegar a la verdad:

La primera es el testimonio, que se encarga de trasladar las cosas vistas a las cosas dichas, es decir el testimonio es todo aquello que uno vivió en algún momento de su vida y lo cuenta al otro manteniendo esa verdad, contando las cosas de forma que emita confianza. Además, cuando se habla del testimonio lo que se expresa son tres cosas que hacen de esta memoria algo particular y verdadero: el "yo estuve allí", " créeme" y finalmente "y si no me crees, pregúntale a otro". Estas tres palabras hacen que el testimonio se demuestre creíble y que esa memoria sea verdadera.



Y como segunda etapa está el documento, es aquello que pasa de lo individual a lo colectivo, en este sentido lo que se ha dicho o ha pasado para a tener un escrito, lo cual actualmente se ha hecho necesario para poder tener una prueba material de lo que se ha sucedido día a día.

Por otro lado, la memoria implica tres operaciones a la vez: constituye, en primer lugar, una acción de almacenamiento; enseguida, de memorización y finalmente de remembranza. Es lo que el sujeto realiza con su memoria, como por ejemplo cuando uno adquiere un nuevo conocimiento se convierte en un aprendizaje, este lo memoriza para luego recordar lo que aprendió y aplicarlo en su vida diaria, eso implica la memoria.

En este sentido, podemos entrar a lo que es la memoria histórica que es un proceso que permite la reconstrucción del pasado, se refiere solo a aquellos hechos, ideas y personajes del pasado que tienen una influencia en el presente, o en un período concreto de la trayectoria de un grupo social determinado; facilita el diálogo entre grupos sociales en el tiempo presente, pues la memoria siempre se alimenta de la historia; apunta a salvar el pasado para servir al presente y al futuro; y es capaz de generar procesos de revisión autobiográfica, de modificación del recuerdo de la experiencia vivida. (Llerena et al, 2006: 89)

Es por esta razón, que a la memoria histórica se la debe prestar mayor interés en la ciudad de Quito, ya que muchos acontecimientos y hechos de la ciudad se los ha dejado en el olvido, y es deber de todos los quiteños revalorizar lo que identifica a la ciudad, por medio de la cultura, creencias y tradiciones.

La reconstrucción de la historia revela ostensibles modificaciones, omisiones, transposición del orden, alteración del relato mismo. Rememorar supone "esfuerzo en busca de sentido", una reconstrucción de significado, una evaluación interna de hipótesis, de procesos mentales portadores de sentido. (Changeux, 1998: 19)

Cuando se habla de reconstrucción, revalorización es volver a retomar hechos o sucesos del pasado y mejorarlos en el presente para dar un sentido a el diario vivir de una ciudad, pueblo, etc. Tenemos muchos recuerdos en nuestra conciencia pero para mantener nuestra identidad es necesario recordar y transmitir aquellos hechos que son parte de nuestra cultura.

En este sentido se puede decir que, “No se trata de lecciones de la historia: se trata de una formación por la historia y de una formación orientada hacia lo mejor. La historia es un segundo nacimiento; quizás el verdadero nacimiento respecto al mundo y al tiempo. La historia es la re-reacción del mundo”. (De Romilly, 1998: 19)

Finalmente, en nuestra sociedad es importante mantener una memoria histórica, ésta es la que ayudará a conservar la identidad, no solo reconstruyéndola sino transformarla en algo mejor. Mediante el producto de diseño de un comic en 3D sobre la leyenda de la Caja Ronca se pretende rescatar y valorizar lo propio, dándole un significado a los quiteños, para que esto a futuro se siga transmitiendo por generaciones.

## **2.2 Leyendas más importantes de Quito**

Entre las leyendas más importantes de Quito están:

- La Caja Ronca - Guillermo Noboa
- La mano negra - Neftalí Merizalde
- El Padre Almeida - José Gabriel Navarro
- La venganza del gallito de la Catedral - Guillermo Noboa
- La capa del estudiante - Laura Pérez de Oleas
- El muerto del candelerazo - Guillermo Noboa

A continuación se expone un breve resumen de las leyendas antes mencionadas, con el fin de mostrar la gran variedad que hay de estas en la ciudad de Quito, las cuales muchas se han quedado en el pasado dejando de lado la identidad de los quiteños, estas podrían ser al igual que la leyenda de la Caja Ronca utilizadas para la revalorización de la

memoria histórica de Quito mediante un medio el cual atraiga la atención de los niños, niñas y adolescentes.

### **2.2.1 La caja ronca (Freire, 2002: 217)**

Son las tardes de un San Francisco de Quito donde la lluvia llama a entrar para tomar un descanso al lado del fuego y un café con las famosas tortillas de maíz, se encapotó el cielo y la lluvia se desencadenó súbitamente. Apenas hubo tiempo para entrar en una humilde habitación de una viejecita que vive en una calle, a poca distancia del Convento de las Franciscanas.

- Entre señor, nos dijo la mujer, acomodando un rústico banco sobre el que puso doblado un pañolón. Entre señor y escampe.

Entre risas y hablando del tiempo nos empieza a contar lo miedoso que es salir en la noche y mucho más por ese sector, y cuenta que por allí se ve a cada rato el “mechapuco”; a lo que explica la sencilla viejecita que es una luz que vuela de un lado a otro, como si jugaran con una pelota de trapo, empapada con querosén. Y eso se ve casi todas las noches, desde que había muerto un leguito de San Francisco, por la caja ronca.

Pues nos preguntamos que es la caja ronca? Y el sin pensarlo nos relata la leyenda:

En aquellos tiempos en que las comunidades religiosas poseían grandes haciendas y se hacía visible la relajación en el clero, cerca del Convento de San Diego, existía una casita aislada. Su dueña era una guapa llamada Lucinda, que preparaba una chicha de jora de fama y un caldo de patas que le ponía nuevito al más viejo. Allí se reunían los quiteños que querían disfrutar de su buen humor sin recelos. Lucinda era una mujer hermosa tenía cabellos largos hermosos, la boca y los su hermosos dientes hermosean su escultura. En este lugar los señoritos cantaban el melancólico pasillo.

Una noche, el amplio patio de la casita estaba alumbrado por algunos faroles que quemaban velas de cebo, en tanto varios señoritos bailaban y se divertían con locura. Parecía que en esa apartada posada, la vida había abierto un oasis de felicidad, donde

hasta la misma tristeza era una parte del placer. Sin embargo, al aproximarse la media noche, se interpuso la fatalidad y el momento menos pensado se oyeron fuertes golpes en la pequeña puerta que cerraba la casita. La Lucinda que fue la primera en notarlo acudió presurosa a ver quién era, y con alguna zozobra preguntó:

- ¿Quién es? ¿Por qué golpea tan duro?

- Soy yo... el hermano Juan... ¡Abre pronto!, contesto de afuera una voz jadeante.

- ¡Ah! Ya voy, dijo a su vez la muchacha.

Un instante después, un religioso franciscano cruzó el umbral de la puerta, arrimándose luego a la pared con el rostro extremadamente pálido, y manifestando una situación angustiosa.

- ¡Un poco de agua!, murmuro apenas. ¡Dame un poco de agua!

- Bueno, hermanito Juanito; ¿pero qué le pasa?, replico la Lucinda tratando de prestarle apoyo.

- Vete primero por el agua, insistió el religioso.

La muchacha obedeció y entró al patio para avisar a los demás el raro suceso.

Se suspendió la diversión y todos acudieron en socorro del hermano Juan, muy conocido entonces por su privilegiada voz y su asombrosa habilidad para tocar la guitarra.

El religioso tomó desesperado el agua que le dio la muchacha, y cuando recobró un poco de ánimo, explicó:

- Me venía para acá, y me había separado unas tres cuerdas del Convento de San Diego, ¡cuando me siguió la caja ronca! ¡Y siento que me muero! ¡Háganme el favor de acompañarme al Convento! ¡Les ruego! ¡Quiero ver al Padre Superior enseguida!

El susto cundió entre los que escuchaban, y la Lucinda no demoró en santiguarse devotamente.

Cuando se disponían a servirle de acompañantes al religioso, se oyó en efecto un sonido funesto, y en la ladera de allí cerca donde antes había un espeso chaparral, se vio claramente una procesión de encapuchados, con hábitos vaporosos, que se esfumaban por el suelo llevando como cirios las canillas de los muertos, en tanto el que iba adelante daba golpes lentos sobre una especie de tambor, transmitiendo un sonido ronco y acompasado, que hacía terriblemente miedosa la estancia.

- ¡Misericordia! ¡Padre bendito!, clamó entonces el hermano apretando la cruz de su rosario, cayendo luego desmayado en brazos de alguien que le socorrió en ese instante, mientras los demás horrorizados musitaban una oración.

Después, los aparecidos se pararon, para enseñar sus cuerpos vacíos de carnes y con unos esqueletos vacilantes cuyos huesos despedían luminosas transparencias, dejando escapar un coro de voces tremebundas que decían.

- *¡Hermano Juan! ¡Es hora del recogimiento!!!*

A poco rato, la fantástica procesión desapareció, quedando en ese lugar una luz que jugaba con la oscuridad, en tanto los que habían presenciado el escalofriante espectáculo, yacían lívidos de espanto.

Al otro día, muy por la mañana, las campanas del conventillo de San Diego, doblaban tristemente llamando a los vecinos a misa de difuntos. El Hermano Juan, habla muerto.

Y añade la leyenda, que la hermosa Lucinda se alejó de esos lugares, y prometió hacer vida de penitencia; pero desde entonces, el mecha-puco asoma con frecuencia en las noches oscuras, en el sitio mismo del fúnebre acontecimiento.

### **2.2.2 La mano negra** (Ubidia, 1983: 69)

Hacía tiempo en el templo de San Francisco curiosas leyendas habían de suceder y entre ella la de un hermano de la Comunidad Franciscana que un día vio salir de una catacumba que entre la puerta asomaba una mano negra que lo llamaba insistentemente; no dio importancia a dicho episodio.

La frecuencia del caso mencionado era cada vez mayor a tanto que el hermano había perdido el temor que en un principio le asaltó, optó por dar aviso a los superiores quienes a su vez se alarmaron por el acontecimiento y deciden asistir en comunidad al misterioso sitio.

Precedida por el Padre Provincial avanzó la procesión que cantaba salmos hasta la entrada de la catacumba y asombrados vieron aparecer la mano negra llamándole al hermano más cercano, a la orden del Padre el religioso se vio obligado a penetrar en el tenebroso recinto sin dudar que algo maléfico le sucediera, pero hacía más la santa obediencia y entró; afuera todos rezaban con fervor la “Magnificat”.

En vano esperaron su regreso y como demoraba mucho sospecharon que algo terrible sucedió en el interior, penetraron con todo sigilo en la obscura catacumba que olía a fuerte azufre, perfume diabólico, y espantados encontraron tan solo hecho un montón los hábitos y más reliquias con las que ingreso. El desventurado había desaparecido y asumieron que el diablo se lo llevo porque había cometido una falta grave.

Hoy en día la catacumba se encuentra cerrada por un gran bloque de piedra labrada con los símbolos de la Casa de Villacís como se le conoce hasta estos días a la capilla.

### **2.2.3 El Padre Almeida (Freire, 2002: 212)**

Hacia el año de 1557 se refundó la Recolectión franciscana en el occidente de la ciudad y se trasladó la orden de los Descalzos de San Diego de Alcalá, el sitio cumplía con todo lo necesario para ser un convento rodeado de jardines, y sus celdas para los frailes adecuado con una sola venta y las puertas de una sola hoja forrado de cuero para que no hagan ruido al cerrar muy fuerte, el ambiente en si austero de santidad y adecuado para el recogimiento y oración; la iglesia es un relicario de arte y recuerdos que por su estructura cualquiera era trasladado en el tiempo a la edad media dando origen a la imaginación.

Era D. Manuel de Almeida, joven de 17 años cuando entró como novicio en el Convento de los Serafines de Quito, renunció de todos sus bienes a favor de su madre y hermanas. No fue ningún pintado en la pared lo demuestran los cargos altos que llegó a tener.

Cuando entró malos vientos corrían por los claustros, el demonio de la relajación se cernía desde la entrada hasta el Altar Mayor y la indisciplina había cundido en el convento, el joven Almeida no pudo menos que sucumbir a la misma fugándose una noche saltando la tapia con 4 frailes a comer buñuelos en casa de una devota que se creía honrada por la presencia de los jóvenes franciscanos, se dirigieron a Santa Clara, junto a la fuente del Sapo donde se hallaba la casa y uno de los novicios abrió la puerta de manera confianzuda, un extremado silencio se apoderó de la casona llamando la atención del novicio Almeida que luego vio el verdadero recibimiento y su apertura a la vida mundana sería al calor del fuego, cantos y risas, gusto que tomo a tan afán que el mismo era ya el que invitaba y sus compañeros novicios hacían un gran esfuerzo por detenerlo ya que iba hacia un escándalo religioso.

Un buen día no pudieron contenerlo y lo recluyeron en San Diego para ver si se moderaba. Todo en vano. Encontró la forma de escabullirse habiendo un Cristo enorme al pie de la ventana que le permitía hacer pie en él y saltar hacia la plazoleta. Mucho debió ser que el Cristo se cansó de aguantar las irreverencias del fraile. Cierta noche que volvía de las mil y unas noches de sus escandalosas orgías abrió sus labios el Cristo y le dijo: “¿Hasta cuándo Padre Almeida?, el fraile en su momento de viva lujuria le contestó sin vacilar “Hasta la vuelta Señor”.

En efecto esa fue la última noche, regresando al amanecer ya no fue a la celda sino directamente a postrarse a los pies del Cristo que le prometió poner punto final a sus desvaríos.

#### **2.2.4 La venganza del gallito de la Catedral (Freire, 2002: 240)**

Aún se cuentan las hazañas de Don Ramón Ayala y Sandoval, un personaje quiteño alto, de recia musculatura y valiente, a quién le encantaban las mistelas de la “Chola Mariana”.

Se dice que Don Ramón llevaba una vida sujeta a un horario estricto haciendo honor a sus cuarenta años de soltería, mantenían un régimen del desayuno, almuerzo, su salida pasando por la Plaza Grande hacia la tienda de la Chola Mariana.

En la tienda, don Ramón conversaba por muchas horas con sus amigos y repetía las copitas de mistela. Con unas cuantas copas en la cabeza, don Ramón se enfrentaba a sus compañeros diciendo: "¡Yo soy el más gallo de este barrio! ¡A mí ninguno me ningunea!" Y luego de decir esto bajaba por las oscuras calles quiteñas hacia su casa, que quedaba a pocas cuadras de la Plaza de la Independencia.

En Quito, arriba de la iglesia Mayor, reposa desde hace muchos años, el solemne "Gallo de la Catedral". Pero a don Ramón, en la locura de su ebriedad, el gallito de la Catedral le quedaba corto. Todos los días se paraba frente a la iglesia y decía:

- "¡Qué gallos de pelea, ni gallos de iglesia! ¡Yo soy el más gallo! ¡Ningún gallo me ningunea, ni el gallo de la Catedral!". Y seguía su camino. "¡Qué tontera de gallo!"

Los gritos de don Ramón acabaron con la paciencia del gallo de la Catedral. Y una noche, cuando Ramón iba a empezar con su griterío, sintió un golpe de aire y al no ver al gallito en su lugar habitual, le dio miedo. Él iba a seguir gritando cuando antes de que completara su primera frase, sintió un golpe de espuela en la pierna y un picotazo en la cabeza que le dejó tendido boca arriba en el suelo de la Plaza Grande. Don Ramón levantó la mirada y vio aterrorizado al gallo de la Catedral, que lo miraba con mucho rencor.

Don Ramón pidió perdón y el gallito, con una voz muy grave le preguntó:

- ¿Prometes que no volverás a tomar mistelas?
- Ni agua volveré a tomar, dijo el atemorizado don Ramón.
- ¿Prometes que no volverás a insultarme?
- Ni siquiera volveré a mirarte, dijo.



- Levántate, pobre hombre, pero si vuelves a tus faltas, en este mismo lugar te quitaré la vida, dijo el gallito antes de emprender su vuelo de regreso a su sitio de siempre.

Cuentan quienes vivieron en esos años, que don Ramón nunca más volvió a sus andadas y que se convirtió en un hombre serio y responsable. Además dicen algunas personas que el gallito nunca se movió de su sitio, sino que los propios vecinos de San Juan, el sacristán de la Catedral, y algunos de los amigos de don Ramón, cansados de su mala conducta, le prepararon una broma para quitarle el vicio de las mistelas.

#### **2.2.5 La capa del estudiante (Freire, 2002: 228)**

Todo comenzó cuando un grupo de estudiantes se preparaban para rendir los últimos exámenes de su año lectivo. Uno de ellos, Juan, descendiente de españoles arruinados estaba muy preocupado por el estado calamitoso en el que se hallaban sus botas y el hecho de no tener suficiente dinero para reemplazarlas y que sus compañeros se burlen.

Para él era imposible presentarse a sus exámenes en semejantes fachas; sus compañeros le propusieron vender o empeñar su capa, pero para él eso era imposible, finalmente le ofrecieron algunas monedas para aliviar su situación, pero la ayuda tenía un precio; sus amigos le dijeron que para ganárselas debía ir a las doce de la noche al cementerio de El Tejar, llegar hasta la tumba de una mujer que se quitó la vida, y clavar un clavo, Juan aceptó.

Casualmente aquella tumba era la de una joven con la que Juan tuvo amores en el pasado y que se quitó la vida a causa de su traición. El joven estaba lleno de remordimientos pero como necesitaba el dinero, acudió a la cita.

Subió por el muro y llegó hasta la tumba señalada mientras clavaba, interiormente pedía perdón por el daño ocasionado. Pero cuando quiso retirarse del lugar no pudo moverse de su sitio porque algo le sujetaba la capa y le impedía la huida sus amigos le esperaban afuera del cementerio, pero Juan nunca salió.

A la mañana siguiente, preocupados por la tardanza se aventuraron a buscarlo y lo encontraron muerto. Uno de ellos se percató de que Juan había fijado su capa junto al clavo. No hubo ni aparecidos ni venganzas del más allá, a Juan lo mató el susto.

#### **2.2.6 El muerto del candelero (Freire, 2002: 224)**

Durante 100 años, la leyenda del ‘Muerto del candelero’ fue muy famosa en Quito. Contaban las abuelitas que en San Francisco de Quito que en los velorios, los deudos sólo se quedaban en las iglesias hasta la medianoche. Y que solo, se quedaban aquellos que si eran devotos como los sacristanes y los coristas que se entregaban al rezo.

A partir de esa hora, el templo cerraba sus puertas y al siguiente día se celebraba la misa de despedida del difunto. La historia cuenta que en Quito había dos sacristanes, Pedro Illescas y Toribio Fonseca. Ambos vivían en San Blas y estuvieron un día en el templo de San Agustín, en el velorio de un destacado militar. Cuando el reloj marcó las 24h00, todos se fueron a sus casas, no así los dos sacristanes, quienes se quedaron en vigilia. Pedro Illescas pidió a su amigo que fuera a una fonda a comprar unas golosinas. Pedro se quedó solo en el templo y decidió jugarle una broma a su amigo.

Abrió el ataúd, sacó al muerto, le quitó su ropa, le puso la suya y lo sentó en una banca, mientras que él se acostó en el féretro. Cuando el otro sacristán llegó, por poco se muere del susto, pues el muerto, aparte de que se levantó, comenzó a increparle. Dice la leyenda que el verdadero muerto también se levantó, tomó un candelabro y comenzó a seguir a los dos sacristanes por toda la iglesia. El muerto lanzó el candelabro, pero no les llegó, sin embargo, la huella del golpe quedó grabada en la puerta. Los dos sacristanes comenzaron a correr por las calles de Quito y a pedir auxilio.

### **2.3 Breve recuento del cómic en el Ecuador**

El desarrollo en el Ecuador del arte del comic lejos de lo que se podía pensar, ha sido una herramienta aprovechada para la educación, prevención y la enseñanza de la juventud ecuatoriana, una realidad contradictoria si comparamos la importancia que se le concede en nuestro país frente a otros tipos de arte que mantienen una posición

privilegiada sobre la narración gráfica como: la fotografía, el cine, la literatura, pintura, etc.

En el Ecuador el cómic ha sido utilizado como una herramienta legendaria y medio de expresión válido, en nuestro país con mayor fuerza mediante la sátira política, para expresar la opinión popular sobre las instancias de poder, el centralismo, los conflictos internacionales, los levantamientos, y el diario vivir por medio de juegos lingüísticos y elocuencia visual. Expresamente en nuestro país los comic han sido utilizados específicamente en la política.

Una evidencia de eso fue la muestra de "Trazos del tiempo, Caricatura Política en el Ecuador, 1948-1963", que se dio lugar en el Museo de la Ciudad en Quito, en el 2006; que puso en escena una recopilación histórica y gráfica de los inicios de la caricatura política motivando a la reflexión e introspección sobre las percepción ciudadana y como ésta ha ido transformándose o habituándose según el tipo de gobierno en turno, concebida desde el siglo XIX.

En ella se habló de sus precursores que datan desde 1884, periódicos guayaquileños como: El Murciélago, que abrieron el camino para semanarios sátiro políticos como: "Fray Gerundio" (1885), o el semanario liberal "El Perico" de Francisco Martínez Aguirre que cumplió una labor inquisidora sobre el gobierno de José María Plácido Caamaño, teniendo gran acogida por la comunidad. Así en 1887 surge "El Jorobadito", "Fray Melchor", y "El Marranillo".

En el año de 1989 Marcelo Ferder, Javier Bonilla {BONIL}, Juan Lorenzo Barragán y Hugo Hidrovo lanzan en la galería Pomaire el número uno de "Secreciones del Mojigato"; con un tiraje de 1000 ejemplares, selección de historieta negra ecuatoriana recogiendo una serie de trabajos algo inmaduros pero a la vez bastante atrevidos para ese momento.

"Entre 1989 y 1990, al mando de Eduardo Villacís {el Bicho}, en una acción al pleno estilo de un buen Okupa, se toman las páginas centrales de la recordada revista de rock Traffic, dónde populariza al editor Dock Tirres y las aventuras de la T mutante. En estas

historias ricas en humor y desarrollo de personajes se exhibe la sagacidad de Villacís en la elaboración de guiones y creación de personajes delirantes" (Santibañez, 2012: 28)

Para el año de 1991 Eduardo Villacís capitanea un taller de experimentación de las artes secuenciales, junto a Edgar Castellanos y Wilo, creando el primer proyecto serio y altamente elaborado llamado (TIMO), siglas del Transinfinit International Metafisic Organization, un compendio de obras que siendo escritas y dibujadas por diversos autores interactuaban y compartían mundos paralelos y cordones umbilicales. Esta obra no pudo llegar al papel por lo denso del material y el miedo de los editores a la censura por el calibre de los contenidos.

"J.D. Santibañez emprende empresa desde Guayaquil creando una serie de tres números de Ficcionica, en 1992, teniendo una aceptable respuesta del público lector del puerto y de buscadores de cómics del resto del país, una historia ambientada en el puerto de Guayaquil en un futuro cercano, historias bastante llenas de adrenalina y suspenso al mejor estilo guayaco" (Santibañez, 2012: 30)

BONIL, Javier Bonilla para 1993, luego de una importante trayectoria en diferentes medios de información como caricaturista político, desenvaina su primer libro de cómics Privatofalia, una obra crítica acerca del proceso de privatización que sufren los países en “vías de desarrollo”.

"Para el año de 1995 luego del problema con el vecino país del Perú, Wilo presenta un proyecto editorial a un diario nacional para la publicación de una serie de cómics sobre el absurdo de la guerra y es obviamente rechazado por los medios en esos momentos. Tras luchar continuamente durante un año, con unos cuantos ahorros y el apoyo de la Casa de la Cultura núcleo Tungurahua, consigue lanzar su primer libro de cómics, en septiembre del 96, “LA LINEA, bestiario de una guerra” una obra donde recoge caricaturas, cómics y grafitis que nacieron en momentos de guerra" (Santibañez, 2012: 30)

"A fines de 1997, entra en la palestra de los cómics EL WEBO, por iniciativa de Alfredo Chávez y Wilo, la primera revista virtual de arte secuencial ecuatoriana, con el firme

propósito de registrar en una memoria todos los movimientos que se perciben a nivel nacional y exponer las nuevas obras de la historieta ecuatoriana. En Marzo de 1998 aparece el primer número de la revista XOX editada por ADN Montalvo, Carlos Sánchez Montoya, Jorge Gómez y Catalina Ayala en un intento válido por promover la tira en el medio" (Santibañez, 2012: 30)

Los medios impresos a través de los años han sido los promotores para este tipo de arte reconociendo la valía de la caricatura en nuestro país como recurso gráfico eficaz para generar en los lectores, directa o indirectamente, una reflexión crítica sobre la situación social y política del país, aún vigente en la actualidad.

El cómic en este punto aporta a que se pueda utilizar como herramienta en el proceso de aprendizaje en cuanto me interesa revalorizar la memoria la memoria histórica de la ciudad de Quito.

## **CAPÍTULO III**

### **EL CÓMIC, LAS TIC Y LA ANIMACIÓN 3D**

#### **3.1 El cómic y su uso como herramienta para el proceso de aprendizaje**

El cómic como otros medios de comunicación, ha nacido y se ha desarrollado en terrenos completamente alejados del contexto escolar-educativo, sin embargo, el cómic y otros medios de comunicación están influyendo en las personas y en las sociedades de manera más decisiva ese punto son vistos desde una perspectiva pedagógica, pero es que además suponen una tecnología que puede ser utilizada y adaptada en el contexto escolar-educativo.

En la Conferencia impartida por Manuel Barrero en las Jornadas sobre Narrativa Gráfica, el día 23 de febrero de 2002, menciona ciertas características del cómic como herramienta del proceso de aprendizaje las cuales son las siguientes:

- Estimula la creatividad
- Perfeccionan la lectura y enriquece el vocabulario
- Desarrolla la expresión
- Ayuda a retener palabras complejas por asociación
- Contribuye a la comprensión del relato
- Fija la atención
- Se adapta el propio ritmo de lectura del alumno
- Mejora la ortografía, la percepción y la capacidad de síntesis
- Ideal para el aprendizaje de idiomas

### **3.1.1 Beneficios del cómic en el aprendizaje**

Signos, símbolos e imágenes forman parte de nuestro entorno cotidiano y cobran gran importancia, en la actualidad, sobre todo por su carga connotativa por los mensajes que estos signos y símbolos emiten, por las historias que estas imágenes cuentan. En el caso de los cómics, si bien de narración gráfica ya no tan importante en el mercado del entretenimiento para los niños/as como lo son otras propuestas, sigue manteniendo a su favor el hecho de servir de vínculo entre el soporte para él y los soportes audiovisuales ( Barrero: 2002)

Además los cómics con su carácter gráfico mantienen interesando al niño o niña por su calidad denotativa y connotativa, esto hace que se pueda seguir utilizando como elemento motivador para crear en ellos una capacidad crítica.

La influencia de los aportes narrativos y descriptivos hace que asimilen conceptos de otras áreas de las ciencias y las humanidades que se están utilizando dentro del cómic. Otro de los atributos del cómic es que promueven la imaginación, el vocabulario, la capacidad crítica, entre otras facultades.

Los componentes del cómic le dan cuenta en la persuasión y transferencia de conocimientos, cada elemento es importante y, por lo tanto, en conjunto trabajan mejor.

El cómic como elemento mediador de la información llega a ser un medio en el cual predominan las imágenes y en el momento que se trabaja con gráficos para que sean didácticos y educativos se debe utilizar un "lenguaje gráfico, esto quiere decir que deben tener una cualidad didáctica específica haciendo visibles cosas que por naturaleza no lo son, y, por con siguiente hacerlas imaginables y comprensibles, esta es la forma más fuerte para la transmisión de conocimientos cuando de imágenes se habla" (Costa, 1971: 37).

Además la forma en que muestra la información de forma de imágenes también tienen estrategias pero la más óptima en forma didáctica es el método de presentación demostrativa la cual sintetiza informaciones complejas e implica la participación de sus receptor y decodificador, se adapta mejor a la idea de transmisión de conocimientos y en consecuencia, consigue su cometido en términos de aprendizaje.

La imagen como elemento predominante del aprendizaje dentro de la percepción humana es un elemento que está incluido en el cómic, y no solo eso es el elemento protagónico para la narración y comprensión de los demás códigos.

La imagen fundamental en el cómic para la narración de una historia debe comunicar, y para esto no debe existir interferencia entre los textos, bocaditos, y demás elementos, además de una coherente manipulación de las imágenes.

Para que desarrollo creación de un cómic vinculado al proceso de aprendizaje es necesario conocer el tipo de usuario al que se dirige el trabajo, además conocer el objetivo que debe tener para escoger las diferentes situaciones que se van a desarrollar dentro de la historia, tanto para el desarrollo de las imágenes, personajes, como para el tratamiento que se le da en el guión.

### **3.1.2 Ventajas y desventajas del cómic**

A continuación se muestra una serie de ventajas del uso del cómic para el aprendizaje de los niñas, niños y adolescentes para lograr la revalorización de la leyenda de la Caja Ronca de la ciudad de Quito. Y así mismo, se explica las desventajas que podría tener el cómics, según García, Rodríguez, Pérez, Pozo y Báez (2009).

#### **Ventajas**

- Es fácilmente manipulable
- Es poco costoso
- Apasiona a los chicos.
- Puede presentarse al recortado de viñetas



- Motiva al niño/a porque sale de lo tradicional
- Fomenta la creatividad
- Se adquieren códigos que van a acompañar al niño/a a lo largo de toda su vida
- Crea hábitos de lectura
- Enriquece las posibilidades comunicativas
- Es vehículo de ejercicios de comprensión lectora
- Puede utilizarse como centro de interés en un tema
- Es fuente de ejercicios que estimulan los métodos de análisis y síntesis
- Estimula el desarrollo del pensamiento lógico del alumno
- Se puede desarrollar en cualquier nivel y con cualquier tema
- Es un instrumento eficaz para la superación de dificultades lectoescrituras
- El cómic es un camino corto y seguro hacia el libro
- El cómic puede convertirse en un medio movilizados para la organización de debates coloquios, etc.

### **Desventajas**

- Puede tomarse exclusivamente como un simple entretenimiento, sin experimentar sus posibilidades expresivas, con el fin de leer la realidad representada en un código cifrado.
- Detrás de la agradable existencia de los personajes se encuentran un mundo cerrado donde no cabe lugar el afecto, la solidaridad o la libertad de imaginación
- Con los niños de corta edad se utiliza poco porque el niño todavía no sabe leer ni escribir
- Necesidad de conocer el lenguaje particular que se utiliza en el cómic

### **3.1.3 Importancia del uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la revalorización de la memoria histórica de Quito**

El avance científico que está ocurriendo en nuestra sociedad conlleva cambios que afectan a toda la actividad humana y, por supuesto, a la actividad educativa. Los efectos

de estos cambios se aprecian en la forma de enseñar y de aprender, en las infraestructuras educativas, en los medios y las herramientas

Todos estos elementos conducen a realizar una serie de cambios en la estructura organizacional de las escuelas, colegias y universidades y todo esto implicaría un cambio en su cultura.

En este sentido, Aviram (2002) identifica tres posibles reacciones de los centros docentes para adaptarse a las TIC y al nuevo contexto cultural: (Cerrillo, 2010:352).

- **Escenario tecnócrata:** Las escuelas se adaptan realizando simplemente pequeños ajustes: en primer lugar la introducción de la "alfabetización digital" de los estudiantes en el curriculum para que utilicen las TIC como instrumento para mejorar la productividad en el proceso de la información y luego progresivamente la utilización las mismas como fuente de información y proveedor de materiales didácticos.
- **Escenario reformista:** Se dan los tres niveles de integración de las TIC que apuntan y además se introducen en las prácticas docentes nuevos métodos de enseñanza/aprendizaje constructivistas que contemplan el uso de éstas como instrumento cognitivo y para la realización de actividades interdisciplinarias y colaborativas.
- **Escenario holístico:** los centros llevan a cabo una profunda reestructuración de todos sus elementos. Como indica Joan Majó (2003) "la escuela y el sistema educativo no solamente tienen que enseñar las nuevas tecnologías, no sólo tienen que seguir enseñando materias a través de las nuevas tecnologías, sino que estas nuevas tecnologías aparte de producir unos cambios en la escuela producen un cambio en el entorno y, como la escuela lo que pretende es preparar a la gente para este entorno, si éste cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar".

De cualquier modo, una vez que se han cumplido más de 25 años desde la entrada de los computadores en los centros docentes, podemos sintetizar su impacto en el mundo educativo de la siguiente forma: (Rodríguez, 2: 2009)

- Importancia de la “escuela paralela”
- Nuevas tecnologías, la brecha digital
- Uso de las TIC en educación, implica la toma de nuevos roles
- Medio de expresión y para la creación.
- Canal de comunicación.
- Instrumento para procesar información.
- Fuente de información.
- Organización y gestión de los centros, tutoría.
- Recurso interactivo para el aprendizaje, ocio.
- Instrumento cognitivo.
- Necesidad de formación continua del profesor.
- Nuevos entornos de aprendizaje virtual

Los aprendizajes que las personas obtenemos en un sentido informal a través de nuestras relaciones sociales, de la televisión y los demás medios de comunicación social, de las TIC y especialmente de internet, cada vez tienen más relevancia en nuestra cultura. Además, instituciones culturales como museos, bibliotecas y centros de recursos cada vez utilizan más estas tecnologías para difundir sus materiales (vídeos, programas de televisión, páginas web, etc.) entre toda la población. Y los portales de contenido educativo se multiplican en Internet. Gómez (citado en Daquilema, Gutierrez, 2012).

A través de las TIC se puede tener mejor y mayor conocimientos, de manera que aporta al desarrollo del aprendizaje de los niños, niñas y adolescentes, combinando las nuevas tecnologías con la leyenda de la Caja Ronca se puede llegar al punto de revalorizar la memoria histórica de Quito.

### **3.2 Las nuevas tecnologías de comunicación en los niños, niñas y adolescentes.**

Los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías de la comunicación son precisamente uno de los canales de socialización más potentes en la actualidad. Y no lo son únicamente a través de los contenidos que transmiten, sino también a partir de las nuevas formas de establecer relaciones sociales, de acceder a informaciones, de crear contenidos, de comunicarse, en definitiva, de vivir en sociedad, que están contribuyendo a construir.(Arza, 2010: 9)

Las nuevas tecnologías están tomando fuerza en la sociedad y actualmente la influencia que tiene especialmente el internet es evidente, desde los niños, niñas y jóvenes hace falta tener un dispositivo con paquete de datos o conexión wifi y el acceso es inmediato y está al alcance de todos.

Refiriéndose expresamente a la población adolescente, lo cierto es que han crecido rodeados de una oferta variada, inagotable y omnipresente de contenidos audiovisuales y tecnologías de la comunicación. Su pasado, su presente y, lo más importante, su futuro, está indisolublemente ligado al lenguaje, las herramientas y las funcionalidades de estas tecnologías. Que su relación presente y futura con la televisión, internet, los teléfonos móviles y los videojuegos, sea beneficiosa o perjudicial, no dependerá de la tecnología en sí misma, sino de si como sociedad y como padres y madres sean capaces de facilitar que se conviertan en usuarios y usuarias responsables, con criterio propio (Arza, 2010: 9)

Los cambios exagerados de las nuevas tecnologías restan tiempo a otras actividades que el desarrollo de los niños requiere. Algunos ejemplos son la disminución de las horas de sueño, que son necesarias para la generación de hormonas de crecimiento; la disminución de tiempo dedicado al deporte, que es una actividad imprescindible para el desarrollo cardiovascular, pulmonar, inmunológico y músculo esquelético, además de

ser fundamental para prevenir la obesidad infantil; la falta de contacto directo entre las personas, que genera aislamiento de los niños en sí mismos y una desadaptación social, etc.

Entre las nuevas tecnologías que han tomado impulso y han cambiado constantemente en los últimos años, son el computador, el televisor, las consolas, el teléfono celular es decir las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han convertido en algo habitual en el día a día de las personas, y los menores conviven con ellas desde que nacen, por lo que pronto se convierten en algo natural en sus vidas y pueden aportar elementos positivos en su desarrollo: acceso a la información, incentivar la comunicación, la colaboración y ampliar formas de diversión (Eduscar, 2007)

Es necesario darle un buen uso a estas nuevas tecnologías de la comunicación para que no solo incentiven a la distracción o al juego sino para que se motive al niño, niña o adolescente a aprender y obtener de ellos vastos conocimientos.

### **3.2.1 Ventajas, oportunidades y posibles riesgos de las TIC**

Las nuevas tecnologías otorgan múltiples oportunidades y beneficios: favorecen las relaciones sociales, el aprendizaje cooperativo, el desarrollo de nuevas habilidades, nuevas formas de construcción del conocimiento y el desarrollo de las capacidades de creatividad, comunicación y razonamiento. Esto debemos tenerlo muy en cuenta (Eduscar, 2007)

En el ámbito familiar, al reconocer la ventaja tecnológica que tiene la juventud, sobre los adultos, se abre un nuevo espacio de participación en la familia. Así las nuevas tecnologías, lejos de convertirse en un elemento de aislamiento, bien utilizadas podrían ser un canal de comunicación entre los miembros del hogar y no un motivo de disputa.

Ante esta postura favorable del uso de las nuevas tecnologías por niños, niñas y adolescentes, existe una postura de cautela, la cual indica los posibles problemas que puede causar el uso inadecuado de las mismas. Mencionamos algunos aspectos que

pueden tener efectos negativos: adicción, aislamiento, contenidos inadecuados y/o violentos.

Uno de los principales motivos de preocupación, tanto para los educadores como para la familia, es la posibilidad de que aparezcan comportamientos adictivos que pueden perjudicar su desarrollo personal y social. Los medios de comunicación son los primeros en enfatizar estos casos que, aunque existen, no se pueden generalizar. En esos casos se necesita ayuda especializada.

### **Consejos prácticos (Eduscar, 2007)**

1. Los adultos deben enseñar a los menores a aprovechar las posibilidades y beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías haciendo un buen uso de ellas.
2. Acordar un código familiar de uso de las nuevas tecnologías
3. Las familias deben participar con sus hijos e hijas en todas las actividades que se generan a partir de estos medios.
4. Seleccionar los contenidos más adecuados y limitar el tiempo que los más pequeños dedican a esta forma de ocio.
5. Formar un espíritu crítico ante los contenidos presentados por estos medios.
6. Las familias deben procurar formarse en el uso de las nuevas tecnologías.
7. Participar de forma activa y crítica, junto a sus hijos e hijas, en las actividades derivadas del uso de estas nuevas tecnologías mostrando una actitud de respeto y diálogo.
8. Conviene mantener un estrecho contacto con el profesorado para abordar de forma colaborativa la utilización que sus hijos hacen de las tecnologías de la información y la comunicación.

### **3.3 Animación 3D, sus efectos de su uso en el cómic para niños, niñas y jóvenes**

#### **3.3.1 Animación 3D o tercera dimensión**

Para comenzar es necesario conocer que es la animación 3D o tercera dimensión, la cual en los últimos años ha estado tomando espacio dentro de la sociedad, lo que más ha llamado la atención es en los cines, ya que cada día se estrena una nueva película con esta animación.

"La animación 3D se refiere al movimiento de objetos virtuales tridimensionales (largo, ancho y profundidad). Con la ayuda de una computadora el animador puede diseñar o trabajar con objetos de cualquier forma, tamaño, textura y color, que luego serán iluminados y observados a través de luces y cámaras virtuales.

La creación del movimiento del objeto se realiza gracias a las herramientas que los diversos programas de animación incluyen para tal efecto y a guías de acción especificadas por el animador. Estos patrones sirven también para animar luces y cámaras" (Castro y Sánchez, 1999:209)

Debido a que el animador modela los objetos, decide su textura, los ilumina y los anima, se lo puede considerar como una persona multifacética, ya que hace las veces de escultor, fotógrafo y director.

Con esto se puede entender que la animación no es un trabajo fácil, requiere de tiempo, y esmero para que su obra final sea la esperada. Como evidencia del efecto que causa la animación 3D se puede ver en los cines la venta de entradas es superior y la gente concurre más a este lugar para poder experimentar esta animación. Los efectos de la animación en tercera dimensión especialmente en niños, niñas y adolescentes puede llegar a ser positiva, pues es una idea innovadora y llama la atención de todos ya sea por computadora, en el cine y hasta en un libro, para la animación no hay barreras.

Se la puede utilizar como medio para enseñar a los niños, niñas y jóvenes que con el tiempo y la tecnología han perdido interés en lo suyo, es decir se utilizaría como técnica para atraer su atención y de esta forma revalorizar la memoria histórica de Quito, mediante el uso de un comic con animación 3D.

La animación es la simulación de un movimiento, creada por la muestra de una serie de imágenes o cuadros. La animación por computadora, se puede definir como un formato de presentación de información digital en movimiento a través de una secuencia de imágenes o cuadros creadas o generadas por la computadora, se utiliza principalmente en videojuegos y películas. Es necesario conocer la diferencia entre video y una animación. El video toma el movimiento continuo y lo descompone en cuadros, la animación parte de varias imágenes estáticas y las une para crear la ilusión de un movimiento continuo.

Actualmente las animaciones no se hacen solamente con dibujos, pueden crearse a partir de cualquier tipo de imágenes fijas como fotografías. Mientras más imágenes consecutivas conformen una animación, esta será mucho más real.

### **Características de la Animación 3D (Suarez: 1)**

- Permite crear escenas realmente tridimensionales, quiere decir que es posible cambiar el ángulo de la cámara y con esto, ver otra parte de la escena.
- Se pueden reutilizar partes de la animación por separado. Incluso, una animación puede verse muy simplemente cambiando el ángulo de la cámara o cambiando el tiempo del movimiento o de partes de la animación. Esto ayuda a que sea dinámica la animación.
- Es posible lograr que una animación se vea más realista si variamos el peso y el tamaño de los objetos. Gracias a las nuevas técnicas de traficación, los objetos se pueden ver mucho más realistas. Se puede hacer incluso que aparenten ser de un material específico cambiando las texturas y los pesos. Para cambiar el peso que tiene un objeto es necesario cambiar el tiempo que tarde este en moverse. Mientras más pesado es un objeto, su masa es mayor y es necesario aplicar mayor fuerza para moverlo y esto significa que tiene menor aceleración.

Fases que componen una acción:

- La anticipación de la acción
- La acción en sí



- La reacción a la acción

## **Técnicas de animación: (Suarez: 7)**

### **1) Animación basada en cuadros**

La animación basada en cuadros es una de las más utilizadas. Una película contiene 24 cuadros por segundo generalmente, las caricaturas tienen solamente 12. Para hacer una secuencia, se van filmando las imágenes cuadro por cuadro y luego estos se unen para formar la animación. Es posible formar bibliotecas en movimientos de cada parte del cuerpo de la animación para de esta forma combinarlas y hacer animaciones diferentes.

### **2) Animación basada en sprites**

Sobre la animación en sprites, esta se refiere a animaciones de objeto sobre fondos estáticos, es decir, lo que cambia son los personajes. Esta técnica es aplicada en los videojuegos. Con el paso del tiempo, se han creado nuevas técnicas como key framing, rotoscopiado, motion control, y wavelets.

### **3) Key framing**

El key framing se refiere a establecer posiciones en puntos de tiempo en una animación y la parte intermedia la obtiene la computadora por medio de interpolación matemática. Es necesario hacer un key frame para cada control en cada nivel de la jerarquía del modelo.

### **4) Rotoscopiado**

El rotoscopiado consiste en una forma más elaborada de key framing. En este caso se obtiene la posición y el ángulo de los puntos clave de imágenes reales y se trata de hacer converger los modelos en computadora con ellos.

## **5) Motion control**

La técnica de motion control es muy utilizada actualmente, sobre todo en sets virtuales y en el cine. Consiste en obtener posiciones clase de manera automática a partir de un acto real por medio de dispositivos que se conectar a su cuerpo.

### **3.3.2 Realidad aumentada**

Otra nueva tecnología que está siendo parte de la sociedad es la realidad aumentada la cual es una tecnología que mezcla la realidad y a esta le añade lo virtual, esto suena a realidad virtual pero en realidad no lo es, la diferencia es que la realidad virtual se aísla de lo real y es netamente virtual. (Bernal, 2009)

Entonces podemos definir la realidad aumentada como el entorno real mezclado con lo virtual la realidad aumentada puede ser usada en varios dispositivos desde computadores hasta dispositivos móviles, HTC android e Iphone los dispositivos que ya están implementando esta tecnología. (Bernal, 2009)

#### **Componentes de la realidad aumentada. (Bernal, 2009)**

- Monitor del computador: instrumento donde se verá reflejado la suma de lo real y lo virtual que conforman la realidad aumentada.
- Cámara Web: dispositivo que toma la información del mundo real y la transmite al software de realidad aumentada.
- Software: programa que toma los datos reales y los transforma en realidad aumentada.
- Marcadores: los marcadores básicamente son hojas de papel con símbolos que el software interpreta y de acuerdo a un marcador específico realiza una respuesta específica (mostrar una imagen 3D, hacerle cambios de movimiento al objeto 3D que ya este creado con un marcador).

Actualmente crear algo innovador está al alcance de muchos, con todas estas características y técnicas que tiene la animación de 3D y la realidad aumentada, se puede hablar de los efectos positivos al uso por parte de los niños, niñas y adolescentes que son quienes disfrutan de estas nuevas tecnologías.

Los efectos pueden ser positivos si se los utiliza de una forma concreta como es educar con creatividad, de forma que los niños, niñas y adolescentes pueden abstraer toda la información necesaria y guardarla para que puedan emitirla a otras personas.

La idea es tener una leyenda de Quito la cual se plasme en un cómic con la animación 3D, esto ayudará a que se mantenga viva la memoria histórica y que los niños, niñas y adolescentes no pierdan el interés por conocer sobre su identidad.



## **CAPÍTULO IV**

### **DISEÑO DE LA LEYENDA DE LA CAJA RONCA EN UN CÓMIC EN 3D**

El cómic realizado en este trabajo de tesis tiene como objetivo ser un recurso más para que los niños, niñas y adolescentes se interesen por su historia; que por medio de las leyendas se vuelva a dar vida a la identidad cultural de la ciudad de Quito.

Una de las cosas que se tomó en cuenta para la elaboración del cómic es al público que va dirigido ya que se pretende que llegue a niños, niñas y adolescentes quienes son los verdaderos afectados por los cambios acelerados de la tecnología, y quienes han perdido el interés por su historia. Sin embargo no se deja de lado que el cómic tiene la posibilidad de llegar a cualquier tipo de público.

Hay que aclarar que cuando se realiza un cómic, el que le da forma es el diseñador, no existen formalidades ni lineamientos que seguir.

Dentro del diseño como se explicó en el Capítulo I, los métodos a seguir para el desarrollo del diseño del comic son la hermenéutica que será la encargada de proveer métodos para la correcta interpretación, así como estudiar cualquier interpretación humana. (Martínez, 2012: 1). Como dice el mismo autor es necesario que el intérprete debe de desprenderse de su tiempo, de sus juicios personales e intentar lograr una contemporaneidad con el texto de referencia y el autor mismo, interpretándolos (Martínez, 2012)

Así mismo, se utiliza la teoría constructivista, la cual desplaza el énfasis de la enseñanza hacia el aprendizaje, procurando que el alumno construya los conceptos, descubra los hechos y se apropie de los datos por sí mismo (Educar, 2003). Y por último, el enfoque sistémico, aplicado al campo educativo, contempla la conexión entre los individuos y el contexto: tanto el inmediato, familiar, educativo, entre iguales, como el más amplio y genérico, social, político, religioso, cultural, etc., teniendo en cuenta sus interacciones recíprocas en un constante feedback de comunicación (Compañ, 2003: 1).

## **4.1 Proceso para la elaboración del cómic**

Para la realización del cómic se siguió un proceso el cual conlleva dos fases:

### **1. Investigación: recopilación información**

La leyenda fue tomada del autor Guillermo Noboa la cual se titula "una leyenda recogida del barrio del libro del recopilador Freire, también conlleva a conocer el lugar físico donde ocurrió los hechos que relata, toma de fotografías del lugar para poder hacerlo real, esto ayudara a determinar qué es lo que va a ser relatado de la historia.

### **2. Proceso Técnico y diseño del cómic**

El diseño del cómic es un proceso técnico en el cual se elabora el guión, la digitalización y coloreado.

A continuación, se explica cada parte del diseño para la elaboración del cómic en 3D.

#### **4.1.1 Guión técnico**

Se decide a los personajes, el tiempo, el lugar en donde van a estar, número de cuadros que van a ver por carilla y el texto que va a ver por cada viñeta.

#### **4.1.2 Los personajes**

A los personajes se los tiene que definir tal cual está la historia, tratar de tomar cada detalle, tanto el de su aspecto físico como el de su personalidad para no cambiar o alterar aquella realidad.

Para esto se realiza una hoja de personajes, en el cual se va a detallar lo que va a llevar cada uno de ellos en la historia, es decir se detallara sobre su ropa, el color y se define una serie de lenguajes de rostro.

### 4.1.3 El lenguaje del rostro

Los elementos más significativos del rostro son los ojos, las cejas y la boca. Para reforzar la expresividad de un sentimiento se puede manipular el cabello, la nariz y las cejas.

- **Enfado:** las cejas y la boca parecen fruncidas, los ojos tienen sólo pupilas, el pelo encrespado y los agujeros de la nariz acentúan esta sensación.
- **Tristeza:** la boca y las cejas aparecen curvas hacia abajo. Los párpados están un poco caídos y el pelo está más lacio.
- **Alegría:** las cejas son más cortas y altas, la boca se curva hacia arriba, con pestañas en los ojos y el pelo un poco alborotado. (Sáinz, 2013)

**Figura 2. Lenguaje de rostro**



Fuente: <http://tutambieneresarte.blogspot.com/2013/11/comic.html>

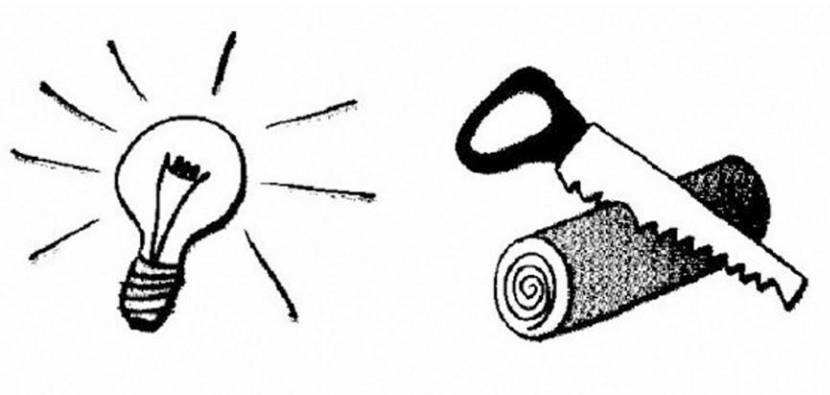
#### 4.1.4 El ambiente

El ambiente en el comic se define según el cuento el cual narra que es en el centro de la ciudad de Quito, se le da un modo moderno para llamar la atención.

#### 4.1.5 Metáforas Visuales

Se usan para reforzar expresiones con dibujos de símbolos: una bombilla para "idea"; ovejas saltando una valla o serrucho cortando un tronco para el sueño, etc.

**Figura 3. Metáforas visuales**



Fuente: <http://tutambieneresarte.blogspot.com/2013/11/comic.html>

#### 4.1.6 Globos o bocadillos

Como ya se realizó un guión técnico previo, solo es necesario ubicar los globos bocadillos (speech bubbles) en el comic para resaltar las acciones y dar vida a los personajes.

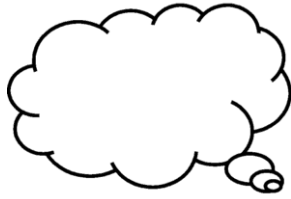
Entre las utilizadas en el comic están las siguientes:

- Globo de conversación





- Globo de pensamiento



- Globo de narración



Otros globos o bocadillos que se pueden utilizar son:

**Figura 4. Globos o bocadillos**



Fuente: <http://tutambieneresarte.blogspot.com/2013/11/comic.html>

## 4.2 3D Anaglifo

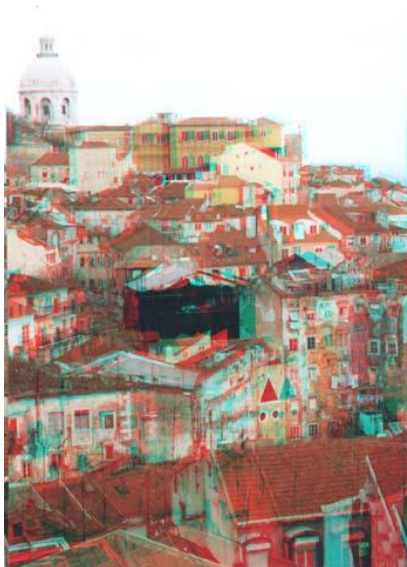
**Figura 5. Gafas**



Fuente: <http://www.redes-cepalcala.org/ciencias1/fotografia/anaglifos.htm>

Para poder realizar esta animación se utilizó el 3D anaglifo el cual “consiste en convertir una imagen bidimensional en tridimensional mediante la descomposición de esta imagen en una síntesis binocular de dos colores, rojo y azul (rojo cian) que se desplazan un poco para que al ser vistas con unas lentes o gafas binoculares de sensación de profundidad”. (Concepción y Zarandieta, 1)

**Figura 6. Imagen en tercera dimensión**



Fuente: <http://www.redes-cepalcala.org/ciencias1/fotografia/anaglifos.htm> - típico barrio de la Alfama, en Lisboa.

#### **4.2.1 ¿Qué es un Anaglifo? (Art Factory, 2012)**

La visualización estereoscópica es una técnica que lleva al espectador a percibir las imágenes en dos dimensiones como si fueran objetos reales, o por lo menos con una profundidad inexplicable.

Esto es lo que permite al espectador a ver en tercera esta se lo llama “visión binocular”, porque nuestros ojos ven la realidad desde dos puntos de vista ligeramente diferentes: cada ojo registra una imagen desde su propio ángulo, y lo que vemos es el resultado de la superposición realizada por el cerebro de estas dos visiones.

Para obtener la visión tridimensional de una imagen plana entonces, tenemos que reproducir artificialmente la visión binocular. Para ello se necesitan dos imágenes que representen la misma escena desde dos ángulos ligeramente diferentes. Hay varias maneras para obtener una visión estereoscópica a partir de una pareja de imágenes binoculares. La técnica más básica, no requiere ninguna herramienta específica y se define Autoestereoscopia. (Art Factory, 2012)

#### **4.2.2 Autoestereoscopia – visión cruzada: (Art Factory, 2012)**

El ojo derecho ve la imagen izquierda, mientras que el ojo izquierdo ve la imagen derecha. Esta técnica es relativamente fácil de aprender, ya que requiere una posición natural de los ojos cuando se acercan el plano de observación.

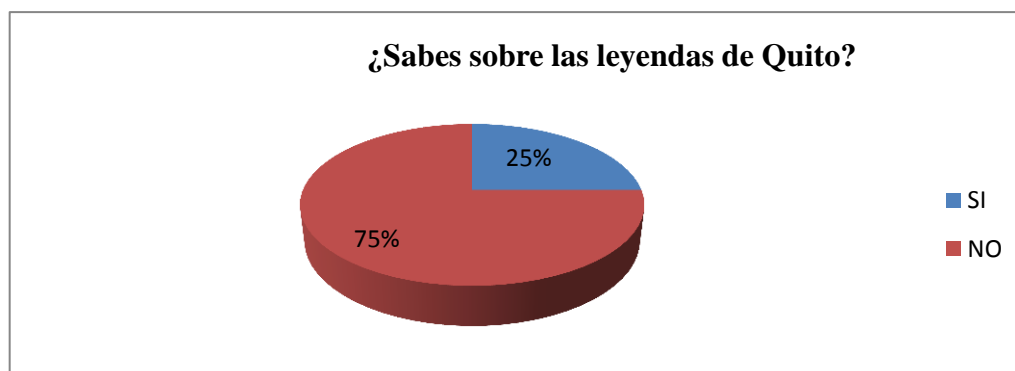
#### **4.3 Validación de producto comunicativo - cómic**

Para la validación del producto comunicativo se realizó una encuesta de cinco preguntas a 20 personas de distinta edad de la ciudad de Quito grupo enfocado desde los 13 en adelante. Esto se efectuó con el fin de ver el impacto que tendría el producto en la sociedad, si su utilización fuera para la enseñanza además que aporta a la revalorización de la memoria histórica de la ciudad de Quito.

Con esta encuesta se sacó los siguientes resultados:

1. En cuanto a la pregunta de que si saben sobre las leyendas de Quito, el grupo focal respondió SI un 25 % mientras que NO fue el 75%. Por lo tanto desde esta pregunta se puede evidenciar que no se conoce en magnitud sobre las leyendas y esto conlleva a olvidarse de su historia con el pasar de los años.

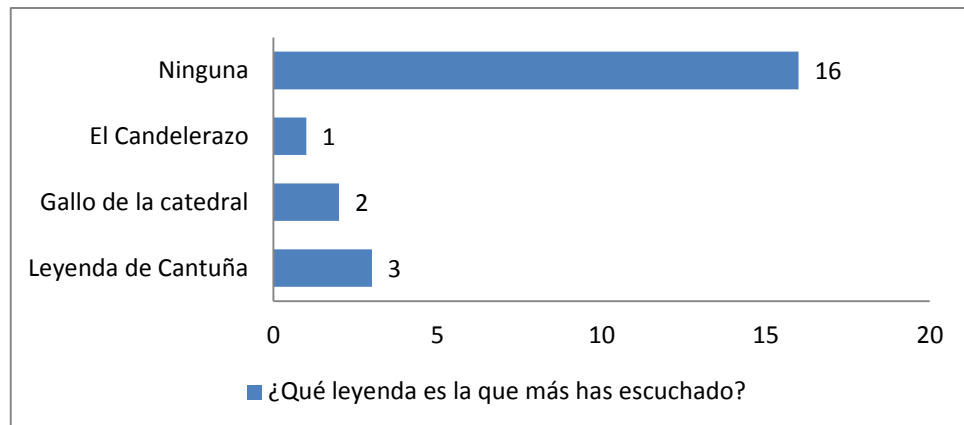
**Figura 7. Conocimiento sobre las leyendas de Quito**



Elaborado por Vanessa Mejía

2. La siguiente pregunta abierta responde a la anterior ya que aquí se puede evidenciar cuales leyendas son las que más han escuchado en primer lugar está la de Cantuña con tres jóvenes, la siguiente es la del Gallo de la Catedral que están dos Jóvenes y finalmente, con una joven está la leyenda del Candelero, y es preocupante porque dieciséis chicos y jóvenes no conocen ninguna de las leyendas de la ciudad de Quito.

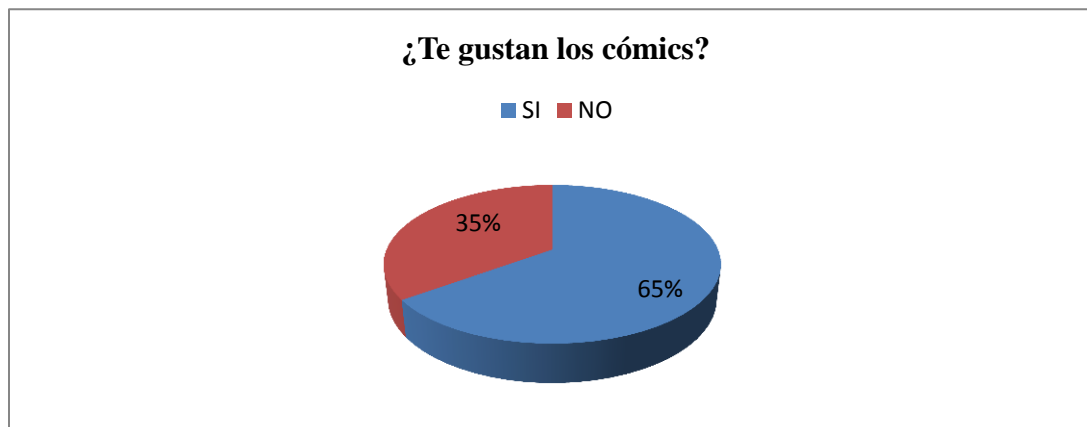
**Figura 8. Leyenda más escuchada**



Elaborado por Vanessa Mejía

3. La tercera pregunta habla del gusto por los comics, un 65% dice que SI, mientras que un 35% dice que NO, al evidenciar un mayor porcentaje por el SI, se puede concluir que saben y gustan de los cómics.

**Figura 9. Gusto por los cómics**

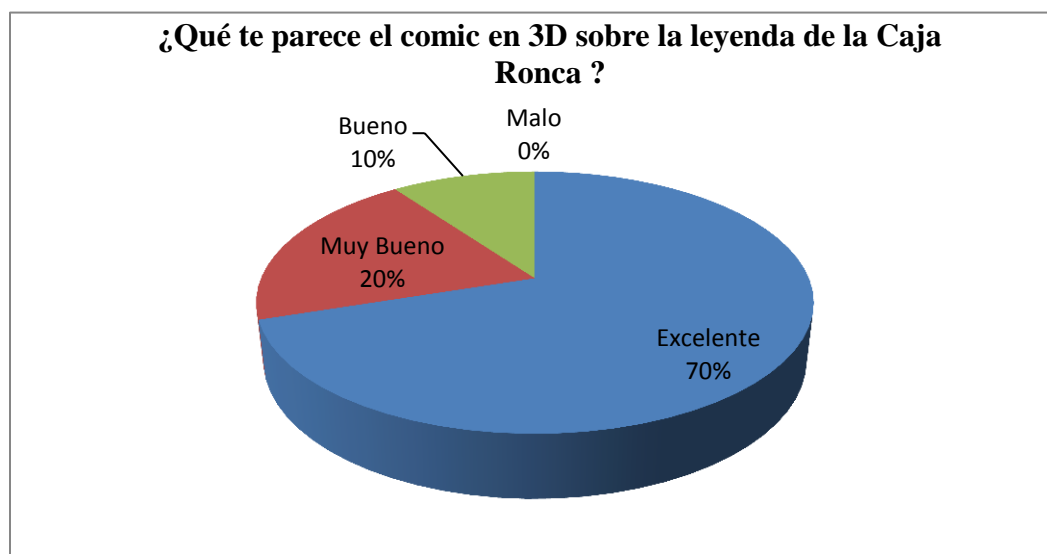


Elaborado por Vanessa Mejía

4. En cuanto a la valorización que le dieron al cómic en 3D sobre la leyenda de la Caja Ronca fue un 70% excelente, un 20% muy bueno, mientras que bueno un

10% y algo motivar es que ninguno calificó como malo al producto, con esta evidencia se puede decir que el producto está cumpliendo su objetivo.

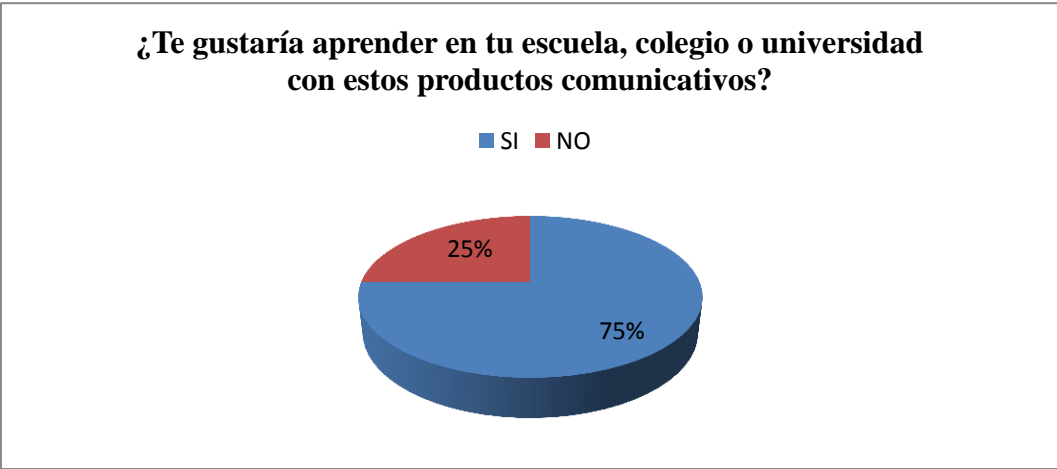
**Figura 10. Cómic en 3D sobre la leyenda de la Caja Ronca**



Elaborado por Vanessa Mejía

5. Y por último se preguntó si les gustaría aprender en su escuela, colegio o universidad con estos productos comunicativos, el número de aceptación es más de la mitad con un SI de 75%, mientras que no les gustaría estos productos comunicativos como parte de su educación es el 25%; se les preguntó una justificación a su respuesta por el SI dijeron que era una forma nueva y entretenida de aprender además que la idea de hacerle también en 2D es buena ya que podría tener siempre en sus manos para quienes no gustan del 3D, en cuanto al NO es porque no les llama la atención los comics y si se les pierde las gafas ya no podrían ver.

**Figura 11. Productos Comunicativos en las escuelas, colegios y universidad**



Elaborado por Vanessa Mejía

## CONCLUSIONES

Al analizar lo que significa la memoria histórica y social de la ciudad de Quito, se llega a la conclusión que tiene que ser revalorizada y necesita de la comunicación como mediador para poder atraer la atención del público en especial de niños, niñas y jóvenes quienes son más vulnerables a olvidar su identidad cultural por un cambio acelerado de las nuevas tecnologías.

Además, teniendo en cuenta que comunicar ya no es solo por medio de la televisión o la radio, con la llegada de la era digital, la comunicación tradicional está quedando de lado y las nuevas formas de comunicar se están apoderando de la sociedad desde los más pequeños hasta los adultos, haciendo de esto un nuevo espacio para expresarse y comunicar de una forma atractiva, agradable y novedosa.

De este modo, el uso de las nuevas tecnologías (TIC) aportan de una manera enriquecedora, para que se motive especialmente a los niños, niñas y adolescentes a que conozcan sobre su historia e identidad cultural, teniendo en cuenta que al promover nuevas vías de enseñanza no tradicionales, va a ser más fácil transmitir con la tecnología a futuras generaciones.

Finalmente, con el diseño de un cómic en 3D enfocado en la leyenda de la Caja Ronca, se puede evidenciar que es algo innovador y contribuye a que en un futuro se mantenga viva la memoria histórica, ya que actualmente el problema radica en el desinterés que muestran los niños, niñas y jóvenes al no querer aprender más allá, sin el uso de las nuevas tecnologías, es por esto que los comunicadores sociales deben de aportar su contingente humano y con los medios que cuentan como herramientas para que las mismas estén al alcance de todos y sean útiles a la sociedad.



## RECOMENDACIONES

Las recomendaciones de este trabajo derivan de las conclusiones a las que se llegó.

En primer lugar, al utilizar un medio de comunicación alternativo siendo algo innovador, permite que la difusión sea a un mayor grupo de personas, esto ayudará a que la memoria histórica de la ciudad de Quito se revalorice ya sea desde las escuelas, colegios o universidades.

Considerando que, el uso de las nuevas tecnologías no reemplazarían al docente, sino sería una herramienta de apoyo al momento de enseñar, haciendo de una clase tradicional algo novedoso y agradable para los niños, niñas y adolescentes. Así mismo no solo dentro de las aulas, sino también implementar en museos sistemas audiovisuales de alta tecnología como el 3D para que la historia sea contada de manera móvil y no estática.

Por otro lado, el uso de las nuevas tecnologías como es el cómic en 3D, no solo por su innovación sino porque permite enseñar y aprender de una manera más dinámica dejando de lado la educación tradicional, permitiendo a los niños, niñas y adolescentes ser ellos quienes busquen, analicen y procesen esa información convirtiéndola en nuevos conocimientos que aporten a la sociedad.

Adicional, utilizar un medio de comunicación como el cómic en 2D y 3D, en el desarrollo de niños, niñas y adolescentes va a aportar a que la memoria histórica de Quito se revalorice de una manera rápida, teniendo en cuenta también que sirve para muchas ciudades que están quedando en el olvido.

Finalmente, como comunicadora social recomiendo a futuras generaciones ser parte esencial de la sociedad colaborando y participando en ella, para que la ciudad de Quito recupere lo que con el pasar de los años se ha perdido y que muchos intentos por revivir parte de la identidad ha quedado en el camino.

## LISTA DE REFERENCIAS

- Acosta, Susana. (2007). *Leyendas y tradiciones de Quito una mirada hacia el pasado de nuestra ciudad*. Quito. Tesis
- Aladro, Eva. (2004). *Comunicación y retroalimentación*. Edición Fragua. Madrid.
- Arza, Javier. (2010). *Familia y nuevas tecnologías*. Editorial Arrieta. Navarra. Internet: [http://www.navarra.es/NR/rdonlyres/9FF644FC-654F-441F-B9F4-17E7B8332EFE/263791/Familia\\_NuevasTecnologias.pdf](http://www.navarra.es/NR/rdonlyres/9FF644FC-654F-441F-B9F4-17E7B8332EFE/263791/Familia_NuevasTecnologias.pdf). Acceso: 08/05/2014.
- Ausín Sáinz. (2013). *Comic*. Internet: <http://tutambieneresarte.blogspot.com/2013/11/comic.html>. Acceso: 30/03/2014
- Castro Karina, José Rodrigo Sánchez. (1999). *Dibujos animados y animación. Historia y compilación de técnicas de producción*. Ediciones Ciespal. Quito.
- Cerrillo Martínez, Agustín. (2010). *Docencia del Derecho y tecnologías de la información y la comunicación*. Ediciones Huygens. Barcelona.
- Chinchin, Nataly. Marlyn Moromenacho. (2010). *Guía para animar a la lectura a través de leyendas ecuatorianas dirigida a docentes de primero de básica*. Quito. Tesis.
- Compañ, Elena. (2003). *El modelo sistémico aplicado al campo educativo*. Internet: [http://www.iaf-alicante.es/imgs/ckfinder/files/PUB\\_Modelo\\_sist%C3%A9mico\\_ES.pdf](http://www.iaf-alicante.es/imgs/ckfinder/files/PUB_Modelo_sist%C3%A9mico_ES.pdf). Acceso: 08/05/2014.
- Costa, Joan. (1971). *La imagen y el impacto psico-visual*. Ediciones Zeus. Barcelona-España.
- Costa, Joan. (2008). *Diseñar para los ojos*. Ediciones Costa Punto Com Editor. Barcelona.
- Daquilema Jaime Andrés, Leodán Alexander Gutiérrez Rodríguez. (2012). *Elaboración de un folleto de sitios web para reforzar los contenidos tratados en clase en el área de física para los estudiantes de primero bachillerato del colegio "Río Upano" de Sucua, en el período 2011-2012*. Cuenca.

- Ducrocq Barret, Françoise. (1998). *¿Por qué recordar?*. Editorial Granica S.A. España.
- Educar. (2003). *La computadora en el aula*. Internet: <http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD12/contenidos/acercade/index.html>. Acceso: 08/05/2014.
- Eduscar. (2007). *Influencia de las nuevas tecnologías en las vidas de los y las menores*. Internet: [http://www.educastur.es/index.php?option=com\\_content&task=view&id=1187&Itemid=202](http://www.educastur.es/index.php?option=com_content&task=view&id=1187&Itemid=202). Acceso: 08/05/2014
- Eisner, Will. (1998). *El comic y el arte secuencial*. Editorial Norma. Madrid-España.
- Eunice Juárez Santiago y Raúl Alfonso Mazariegos Ruiz. (2003). *La importancia el diseño gráfico en la elaboración de material didáctico para niños con discapacidad auditiva en la ciudad de Puebla*. Universidad de las Américas Puebla. México. Internet: [http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/ldg/juarez\\_s\\_e/portada.html](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldg/juarez_s_e/portada.html). Acceso: 06/05/2013
- Fernández, Gerardo. *Recopilación de Percepción y Diseño de Joan Costa*. Internet: [http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/percepcion\\_dise%F1o.pdf](http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/percepcion_dise%F1o.pdf). Acceso: 06/05/2013
- Florido. (2012). *Comunicación - Feedback y Retroalimentación*. Recuperado el 16 de Abril de 2013. de <http://jlfloridod.blogspot.com/2012/05/comunicacion-feedback-y.html>
- Frascara, Jorge. (2006). *El diseño de Comunicación*. Ediciones infinito. Internet: <http://ebookbrowse.com/frascara-jorge-el-diseno-de-comunicacion-pdf-d132279269>. Acceso: 06/05/2013
- Freire, Edgar (2002). *Quito: Tradiciones, Testimonio y Nostalgia*. Editorial Libresa. Quito.
- García Rocío, Majuelos Rodríguez. Elisa Pérez Gracia. María del Valle Pozo Muñoz. Rocío Reina Báez. (2009). *Ventajas e inconvenientes del cómic en el aula*. España.

- Huerta, Lichtenberg. (2003). *Diagnóstico de canales de comunicación interna para una empresa de comunicación televisiva: Televisa Veracruz*. Tesis Licenciatura. Ciencias de la Comunicación. Departamento de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Ciencias Sociales, Universidad de las Américas Puebla. Diciembre.
- *Influencia de las nuevas tecnologías en las vidas de los y las menores*. (2007). Internet:  
[http://www.educastur.es/index.php?option=com\\_content&task=view&id=1187&Itemid=202](http://www.educastur.es/index.php?option=com_content&task=view&id=1187&Itemid=202). Acceso: 21/07/2013
- Jaimes, Erika. (2013). *Comunicación Visual*. Internet:  
<http://erikajaimes19.blogspot.com/2013/02/comunicacion-visual.html>. Acceso: 08/05/2014.
- Jalil, Cerejido. (2005). *Usos y gratificaciones de las bibliotecas digitales en los estudiantes de la UDLAP*. Tesis Licenciatura. Administración de Empresas. Departamento de Administración de Empresas, Escuela de Negocios, Universidad de las Américas Puebla. Mayo.
- jmlpanadero's Blog. *Lenguaje y Comunicación Visual. Las funciones de la Imagen*. Internet: <http://jmlpanadero.wordpress.com/2012/03/16/lenguaje-y-comunicacion-visual-las-funciones-de-la-imagen/>. Acceso: 06/05/2013
- Llerena, Nancy. Mayra Morocho. (2006). *Campaña comunicacional para la recuperación de la memoria histórica del barrio San Marcos*. Quito. Tesis
- López Rocío, Miguel Ángel Concepción. *Cartel XII encuentro de Capitanes de Almadraba*. Internet: <http://amigosdelatun.com/anaglifo.html>. Acceso: 31/03/14
- Martínez, Guadalupe. (2012). *Método Hermenéutico*. Internet:  
<http://tiposdemetodosdeinstigacion.blogspot.com/2012/09/metodo-historico.html>. Acceso: 08/05/2014.
- Morote Magán, Pascuala. *Las leyendas y su valor didáctico*. Universidad de Valencia. España.
- Nda, Eddy. *Arte, música y cultura de Ecuador y América Latina. La Historia del Comic en el Ecuador*. Internet:

<http://eddyndasolitariopez.blogspot.com/2009/05/en-nuestro-pais-el-comic-empezo-tomar.html>. Acceso: 18/05/2013

- Novoa, Ricardo. (1980). *Conceptos básicos sobre comunicación*. Costa Rica.
- Ocampo, Javier. (2006). *Leyendas populares colombianas*. Editorial Colombia S.A. Colombia.
- Rivera de Tarrab, Beatriz. (2012). *Sistema nacional para el desarrollo integral de la familia*. Editorial Dif. Mexico.
- Rodríguez, Eva. Importancia de las tics en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Rodríguez, J.L. (1988). *El comic y su utilización didáctica*. Ediciones Gustavo. Gili. Barcelona.
- Román, María del Carmen. *Narrativa oral de la ciudad de Machala*. Editorial Abya-Yala. Quito-Ecuador.
- Santibáñez, José. (2012). *El cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente*. Chasqui. Guayaquil.
- Selem, Julieta. (2012). *¿Cuál es el rol de un diseñador? Comunicación Visual*. Universidad de Palermo.
- Suarez Lis. *Animación por computadora*. Internet: [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lis/suarez\\_r\\_pk/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/suarez_r_pk/capitulo3.pdf). Acceso: 23/07/2013
- Tebeosfera. *Los comics como herramienta pedagógica en el aula*. Internet: <http://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>. Acceso: 08/05/2014.
- Ubidia Abdón. (1993). *Cuento popular ecuatoriano*. Editorial Libresa. Quito.
- Ubidia, Abdón. (1983). *Cuento Popular andino*. Idiap. Ecuador.
- Unir. *Del lenguaje visual al mensaje visual*. Internet: [http://campus.unir.net/cursos/lecciones/ARCHIVOS\\_COMUNES/versiones\\_para\\_imprimir/GChiti/TEMA1.pdf](http://campus.unir.net/cursos/lecciones/ARCHIVOS_COMUNES/versiones_para_imprimir/GChiti/TEMA1.pdf). Acceso: 06/05/2013
- Valderrama, Gustavo. *La influencia de la tecnología en nuestros niños*. Internet: <http://www.facemama.com/nino/la-influencia-de-la-tecnologia-en-nuestros-ninos.html>. Acceso: 21/07/2013

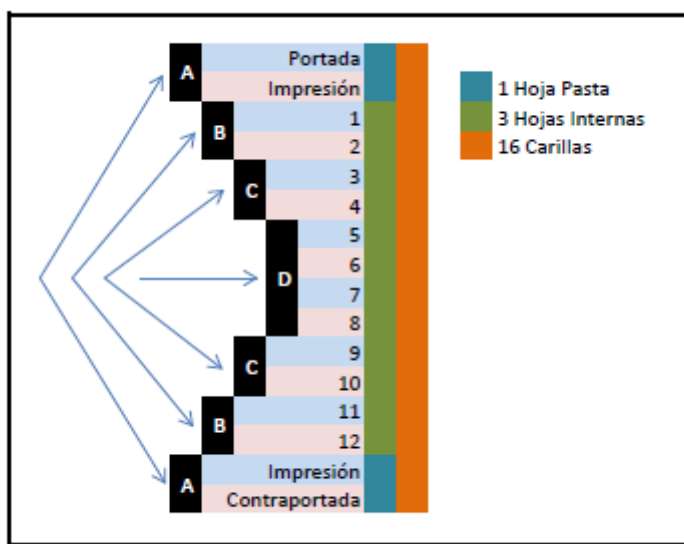
## ANEXOS

### Anexo 1. Guión técnico

H	L	P	C	Descripción	TL	Texto
A	d	0	1	Portada		
A	i	0	1	Derechos Impresión		
B	d	1	1	Título, Piso calle empedrada Quito moderno, Pareja paseando lejos	Tar/Ext	La Caja Ronca
	i	2	1	Piso calle empedrada Quito moderno, pareja paseando cerca	Tar/Ext	* Aprovechamos una tarde de compras para pasear y conocer Quito, porque aunque vivamos aquí hay mucho por conocer.
		2	2	Lateral pareja paseando		
		3	3	Lateral pareja huye de lluvia		* Pero el invierno de este año pareciera no querer dejarnos disfrutar.
		4	4	Señora conversando por teléfono en el balcón		
C	d	3	1	Señora cocinando	Tar/Ext	< ¡Ah, con este muchacho! ¡Solo las madres podemos aguantar! Es buen chico, mi hijo; pero los domingos no hay quién lo contenga. Aquí abajo hay una plaza; élé, señor, allí se pasa toda la tarde jugando a la pelota con los amigos; pero ya mismo ha de venir porque cuando le coge el hambre, no hay aguacero que valga.
			2	Señora conversando y pareja tomando agua, chico mira hacia afuera		
			3	Contrapicado ventana lluvia sobre tejados		
			4	Contrapicado ventana lluvia sobre tejados	Noc/Int	< Pues ya es tarde y no llega. Pero ha de ser por el aguacero. Porque ¿sabe, señor? El no bebe nunca. El guambra aborrece el aguardiente. ¿Qué fuera de él si bebiere? ¡Pobrecito! Y por estos lugares peligrosos.
			5	Señora y pareja conversando		< ¿Peligrosos?
	i	4	1	Calle empedrada Quito antiguo, pulpero	Noc/Ext	< Sí, por el "mecha-puco". ¡Esa luz que vuela de un lado a otro como pelota en llamas por las noches! Y con ella la "caja ronca".
			2	Sombra en pared de Juan comiendo		
			3	Juan huye mirando hacia atrás		
			4	Entrada restaurante de Lucinda		
D	d	5	1	Casi-cenital de gente comiendo y bailando en patio interno	Noc/Int	TOC, TOC, TOC
			2	Lucinda pasa entre la gente para abrir la puerta		< ¿Pero quién golpea así?
			3	Puerta abriéndose y contraluz de Juan		< ¡Soy yo, el hermano Juan! ¡Abre pronto!
	i	6	1	Juan bebe agua, ambas manos, sentado, lo rodean	Noc/Int	
			2	Juan baja el vaso, ambas manos, sentado, lo rodean		< Justo venía para acá. Ya me había separado unas tres cuadras del Convento de San Diego cuando...
			3	Juan en shock mira al piso		< ¿Y qué sucedió?
			4	Juan desesperado		< ¡Cuando me siguió la Caja Ronca! ¡Y siento que me muero!
			5	Juan desesperado, resto asustado		< ¡Háganme el favor de acompañarme al Convento! ¡Les ruego! Quiero ver al Padre Superior enseguida.
	d	7	1	Juan, Lucinda y 4 señores, 1 con lámpara en mano	Noc/Ext	
			2	Tejados		TOOOOOOOO MMMM, TOOOOOOOO MMMM
			3	Ruido los asusta		
			4	Detalle fémur como cirio		
			5	Detalle fémur como baqueta		
			6	Procesión Caja Ronca (el primero con tambor, todos con fémures en mano)		TOOOOOOOO MMMM, TOOOOOOOO MMMM
	i	8	1	Juan y el resto asustados y rezando	Noc/Ext	< ¡La Caja Ronca!
			2	Caja Ronca señala a Juan		< ¡Misericordia, Padre Bendito!
			3	Luz de mecha-puco en paredes		< ¡Hermano Juan! ¡Es hora del recogimiento!
C	d	9	1	Juan no está, el resto asustado	Noc/Ext	TOOOOOOOO MMMM
	i	10	1	Cúpula de Iglesia San Diego	Mañ/Ext	CLAAAAAAAAAN, CLAAAAAAAAAN
			2	Gente con ropa de luto		* Al otro día, muy por la mañana, las campanas del conventillo de San Diego, doblaban tristemente llamando a los vecinos a misa de difuntos.
			3	Juan en ataúd		* El Hermano Juan había muerto.
d		11	1	Detalle del rostro de Lucinda	Mañ/Int	
			2	Detalle manos agarradas		
			3	Lucinda en claustro como monja		* Y añade la leyenda, que la hermosa Lucinda se alejó de esos lugares, y prometió hacer vida de penitencia.
			4	Luz de mecha-puco en paredes	Noc/Ext	* Desde entonces, el "mecha-puco" asoma con frecuencia en las noches oscuras.

B	I	12	1	Gota en tejado, sin lluvia	Noc/Ext	
			2	Pareja agradece desde afuera		
			3	Pareja caminando		
			4	Pareja asustada corre		_ TOOOOMMM, TOOOOMMM
			5	Pareja corre lejos, cargador de pomos con 1 en el piso regándose		_ TOOOOMM _ Fin
A	d	0	1	Derechos Impresión		
	I	0	1	Contraportada		

## Anexo 2. Esquema de hojas de cómic



## Anexo 3. Recopilación de la leyenda

### UNA LEYENDA RECOGIDA EN EL BARRIO DE SAN DIEGO

Guillermo Noboa

Aprovechamos una tarde vacante conociendo el barrio Chimborazo que se ha formado detrás de San Diego, porque Quito se ha extendido tanto en estos últimos tiempos, que en verdad no solo hay rincones sino extensos sectores de conocer, a pesar de que se resida en la ciudad; pero el crudo invierno de este año, casi siempre es un inconveniente para los que no tenemos más que los pies para gozar de un corto paseo. Así fue aquella tarde, que cuando mirábamos detenidamente sinnúmero de casitas que con sus tejados nuevos, sus jardincillos, sus arbolitos de capulí y sus huertos formaban bellos paisajes de caprichoso colorido campestre en las puertas mismas de la Capital, se encapotó el cielo y la lluvia se desencadenó súbitamente. Apenas hubo tiempo para guarecernos en la humilde habitación de una viejecita que vive en una calle, a poca distancia del Convento de las Franciscanas. Entre señor, nos dijo la mujer, acomodando un rústico banco sobre el que puso doblado un pañolón. Entre señor y escampe. Estos aguaceros que no nos dan tiempo para nada. Y con lo que por aquí no pasan ni los carros... vamos al centro por alguna cornipita y regresamos hecho sopa. Así es Señor... Pero me perdona que voy a seguir quemando el fogón, porque ya ha sido tardecito, y yo entretenida con la vecina de aquí al lado, ni me he acordado de que tengo que hacer la merienda de mi hijo. ¡Ah! ¡Con este muchacho! ¡Solo

bayetilla "aurora", un elegante saco de raso rosado con largos encajes, y calzaba botas de cabritilla plomo. En su cuello escultural, brillaban preciosas gargantillas de mullos dorados, y unas manillas del más fino coral, hermoseaban dos brazos torneados incomparables. Los cabellos tenía largos, sueltos y sedosos; los ojos con una languidez atrayente, la boca y los blanquísimos dientes, formaban una sonrisa inspiradora de afecto, y el rostro, en fin, presentaba una visión subyugante. La Lucinda estaba hermosa como nunca, y con cierto desdén donaire, tendía la mano a cuantos le solicitaban para el baile. Las jarañas se envolvía en una alegría cada vez mayor, y el eco de las sentidas canciones, llevaba a lo lejos a vibrar de espíritus románticos y pesarosos. Parecía que en esa apartada posada, la vida había abierto un oasis de felicidad, donde hasta la misma tristeza era una parte de placer. Sin embargo, al aproximarse la media noche, se interpuso la fatalidad, y el momento menos pensado se oyeron fuertes golpes en la pequeña puerta que cerraba la casita. La Lucinda que fue la primera en notarlo, acudió presurosa a ver quién era, y con alguna zozobra preguntó: ¿Quién es? ¿Por qué golpea tan duro?

Soy yo... el hermano Juan... ¡Abre pronto!, contestó de afuera una voz jadeante.

¡Ah! Ya voy, dijo a su vez la muchacha.

Un instante después, un religioso franciscano cruzó el umbral de la puerta, arrimándose luego a la pared con el rostro extremadamente pálido, y manifestando una situación angustiosa. ¡Un poco de agua...! murmuró apenas. ¡Dame un poco de agua...!

Bueno, hermanito Juanito; ¿pero qué le pasa?, replicó la Lucinda tratando de prestarle apoyo.

Vete primero por el agua, insistió el religioso. La muchacha obedeció y entró al patio para avisar a los demás del raro suceso. Se suspendió la diversión y todos acudieron en socorro del hermano Juan, muy conocido entonces por su privilegiada voz y su asombrosa habilidad para tocar la guitarra. El religioso tomó desesperado el agua que le dio la muchacha, y cuando recobró un poco de ánimo, explicó: Me venía para acá, y me había separado unas tres cuerdas del Convento de San Diego, ¡¡¡cuando me siguió la caja ronca...!!! ¡Y siento que me muero! ¡Háganme el favor de acompañarme al Convento! ¡Les ruego! ¡Quiero ver al Padre Superior enseguida! El susto cundió entre los que escuchaban, y la Lucinda no demoró en santiguarse devota-

-217-

Copyrighted material

-219-

Copyrighted material



las madres podemos aguantar, señor! Este mi hijo es muy bueno; pero los domingos no hay quien le contenga. Aquí abajo hay una plaza; él, señor, allí se pasa todita la tarde jugando a la pelota con los amigos; pero ya mismo viene porque cuando el coge el hambre, no hay aguacero que valga.

Y mientras conversábamos sobre la vida que está cara, sobre los ejercicios religiosos de San Diego y sobre otros temas populares que la buena mujer manifestaba conocerlos, vino la noche y la lluvia no escampaba.

Pues ya ve que hasta mi hijo me ha faltado ahora, continuó la viejecita, a la vez que destapaba una olla que hervía y probaba la sal. Pero ha de ser solo porque el aguacero está cayendo a cántaros, ¡porque sabe señor! Él no bebe nunca. ¡Uh! Eso sí que el guambra aborrece el aguardiente. ¡Qué fuera de él si beblera! ¡Pobrecito! Y por estos lugares que son miedosos.

¿Miedosos dice?

Sí, señor, porque aquí se ve a cada rato al "mechapuco"; aquí arriba no más...

¿Y qué es eso?

Es una luz que vuela de un lado a otros, como si jugaran con una pelota de trapo, empapada con querosén. Y eso se ve casi todas las noches, desde que había muerto un leguito de San Francisco, por la caja ronca...

¿La caja ronca?

Sí, la caja ronca.

Y urgida por nuestra curiosidad, la viejecita nos relató esa leyenda. Fue así:

En aquellos tiempos en que las comunidades religiosas poseían grandes haciendas y se hacía visible la relación en el clero, cerca del convento de San Diego, existía una casita aislada. Su dueña era una guapa bolsicona llamada Lucinda, que preparaba una chicha de jora de fama y un caldo de patas que le ponía nuevecito al más viejo. Allí se reunían los quiteños que querían disfrutar de su buen humor sin recelos. No faltaba desde luego en esas reuniones, una buena vígüela, y el canto melancólico del tradicional pasillo. Una noche, el amplio patio de la casita, estaba alumbrado por algunos faroles que quemaban velas de sebo, en tanto varios señoritos bailaban y se convertían con locura. La Lucinda se había trajeado con su mejor bolsicón de

mente. Cuando se disponían a servirle de acompañantes al religioso, se oyó en efecto un sonido funesto, y en la ladera de allí cerca donde antes había un espeso chaparral, se vio claramente una procesión de encapuchados, con hábitos vaporosos, que se esfumaban por el suelo llevando como cirios las canillas de los muertos en tanto el que iba adelante daba golpes lentos sobre una especie de tambor, transmitiendo un sonido ronco y acompasado que hacía terriblemente miedo a la estancia. ¡Misericordia! ¡¡Padre bendito!! clamó entonces el hermano apretando la cruz de su rosario, cayendo luego desmayado en brazos de alguien que le socorrió en ese instante, mientras los demás horrorizados musitaban una oración. Después, los aparecidos se pararon, para enseñar sus cuerpos vacíos de carnes y con unos esqueletos vacilantes cuyos huesos despedían luminosas transparencias, dejando escapar un coro de voces trepidas que decían: ¡¡Hermano Juan...!! ¡¡Es hora del recogimiento...!!! A poco rato, la fantástica procesión desapareció, quedando en ese lugar una luz que jugaba con la oscuridad, en tanto los que habían presenciado el helante espectáculo, yacían lívidos de espanto. Al otro día, muy por la mañana, las campanas del Conventillo de San Diego, doblaban tristemente llamando a los vecinos a misa de difuntos. El Hermano Juan, había muerto. Y añade la leyenda, que la hermosa Lucinda se alejó de esos lugares, y prometió hacer vida de penitencia; pero desde entonces, el mechapuco asoma con frecuencia en las noches oscuras, en el sitio mismo del fúnebre acontecimiento.

La lluvia había cesado. La viejecita terminó su relato. Agradecemos el bondadoso hospedaje. En la calle brillaba el lodo, escurriéndose por las cunetas el agua de los tejados. Y en tanto caminábamos con pasos apresurados dirigiéndonos al pobre hogar, protegidos por la luz de los focos, mirábamos temerosos por la ladera, buscando al mechapuco. Y aun nos parecía oír a lo lejos, el compás hórrido de la caja ronca.

#### Anexo 4. Modelo de encuesta

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA  
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
VALIDACIÓN DE PRODUCTO COMUNICATIVO**

**GÉNERO:** Femenino

☐

Masculino

☐

**EDAD:**

#### ENCUESTA

**1. ¿Sabes sobre las leyendas de Quito?**

Sí

☐

No

☐

**2. ¿Qué leyenda es la que más has escuchado?**

.....

.....

**3. ¿Te gustan los comics?**

Sí

☐

No

☐

**4. ¿Qué te parece el comic en 3D sobre la leyenda de la Caja Ronca ?**

Excelente

☐

Muy Bueno

☐

Bueno

☐

Malo

☐

**5. ¿Te gustaría aprender en tu escuela, colegio o universidad con estos productos comunicativos? ¿por qué?**

Sí

☐

No

☐

.....

.....